世嘉、南梦宫婚变与E3直击报道等最新业界情报霸气公开!!

2003 12

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2003年E3现场特报

杂志+VCD+CD 特价 9.8元

美国E3大展10页激荡报道

21世纪的walkman? 索尼发布超级掌机PSP!!

E3展震撼软件发表

合金装备3·食蛇者
合金装备·双蛇
恶魔城·无罪的叹息
GT赛车4/索尼克英雄/光环2
马里奥与路易RPG/山脊赛车 进化

寂静岭3/超级忍
FFX-2换装展示
电击收藏9+电玩金曲
最终幻想XI
珍藏金曲CD



全球最瞩目的软件在此集结
E3期待新作 继续怒涛报道
死或生 在线
塞尔达·四神剑GC
最终幻想·水晶编年史
生化危机 爆发
铁骑大战/1080°雪崩
银河战士PRIME2
星际火狐2/零 红蝶
忍者外传/马里奥聚会5
卧虎藏龙/DOOM3
口袋妖怪竞技场
Kunoichi忍/七人之侍

最速最全最详攻略特辑
寂静岭3&晓月圆舞曲
恐怖惊魂夜小说 连载2
天诛3/忍者战警/洛克人ZERO2
灵魂能力2/第二次机战α
WE6最终版Q与A


由我自己绘制的多罗故事。
有一点点滑稽，也有一点点忧伤。
在这样的夜晚，只有我和我的画册。
选择自己喜欢的
物品或人物的形象
选择并确定场所或
食物等事物的名字
输入久久埋藏
在自己心底的话语
制作只属于我
自己一个人的故事
用最真挚的话语
实现常现于梦中的心愿…
PlayStation 2



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林

●自我中心派！

●为了迎接“骇客帝国”续集的到来，第一集重新开起……不过游戏就算了吧……

●陶醉在歌声中实在是一件很幸福的事情，原本也不相信世界有百听不厌的曲子存在，但现在不得不承认。不要问我是什么歌，每个人口味不同，但是这首歌真的能够使我联想到很多……

●秃子或许真的是个很好的选择，“本秃”一词也就用得名正言顺。

●《浪客行》出得实在是太慢了。也怪自己太过痴迷于这部漫画，活该！

●这年头真是什么人都有……



天师

■最近和不少凤飞飞迷友结识了，他们帮助天语向更高层次迈进。

■买了一个七位的会员QQ吉利靓号玩，还有两个多月的使用权。如今天语在COBUY入手季卡，以备随时续费(扣拜的QQ卡价格平，一卡通即时交易几近完美)。可惜腾讯的服务始终很成问题，亟待改进。

■打MAME少年街霸2，对当年的卡普空无限景仰。天语专拣桑吉、伯迪、苏杜姆还有豪鬼用，一边打来一边哭。



■买了个LG6160手机，对应CDMA1X。特意绑定了上面提到的吉利QQ，有了手机感觉是要方便一些。何况中联通的资费安排合理又体贴！祝·真绿色不头疼高话质CDMA手机突破1000万用户！！

宇部

■为了保险起见，宇部从上月底就改乘坐路面上的公交车上班了。虽然路程很远，但是沿途的长安街景并不使我感到单调和乏味。另外看PDA的电子书也是打发时间的好方法，这几天正重温孙幼军《没有风的扇子》和金大侠的《射雕》。



■刚d载了ZIO移植的《极品飞车》，原因在于对其操作系统有些苦手：方向盘要用手写笔来控制左右转向……不过本游戏的全多边形画面非常优秀，只要主机的马力够强劲，就能实现多种包括雾化之类的特效。

■一直想给338配个稍微好点儿的耳机，不知老森的MX500怎么样？

PERFECT

●WE专用手柄不翼而飞，第一次体会到原来自己是那么地依赖它……

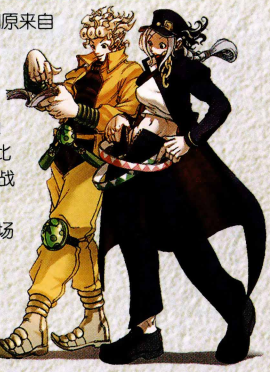
●风林与MASCAR一个月加班加点的结晶掌机迷即将上市，全彩杂志+VCD+招贴的捆绑价格只有10块钱，你没道理不动心！

●看了西汉姆联队在英超的最后一场比赛，感慨颇深，与争夺冠军相比，保级大战更让人揪心。

●利用缩水的5.1假期去了趟上海，在机场量体温的时候还真是有点儿紧张！

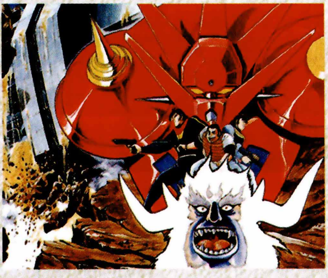
●买到了“大力士”和“魔鬼代言人”的D9，了却一桩心愿！

●本期新闻眼推出E3展直击报道，软硬件猛料一网打尽，敬请关注！



星尘大海

■最近一直在研究六七十年代动画和日本经济的腾飞时期之关系，已有万字心得。



■完美版Z敢达和SEED已完成，这是牺牲了整个五一和工作时间的结果。

■终于将犬夜叉补完，从此动画黑名单又消一笔。

■353最终目标：全结局出现。这可是一个耗时耗力的工程，惟一的信念是全圆满存档出现。

■最近脑中默念句：“敌人很强，大家小心了！”

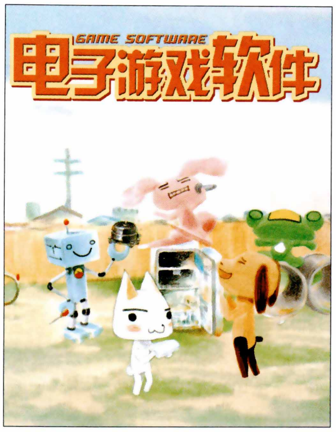
MASCAR

■近日倒霉事情不断，骑了多年的自行车被一群由小偷组成的“速递”公司偷走。在这里本人想提醒大家：一定要保管好自己的财物，有很多人都是报着临走狂捞一把的想法大肆盗窃，所以出事之后一定要及时报案，决不能让他们拿着自己的东西回家当年货。

■与此同时，PERFECT的WE对战专用手柄丢失，对战乐趣骤减。

→事实证明，里·时之笛可以用N64模拟器运行。





封面：多罗的画册

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.112 2003/12

CONTENTS

GAME INDEX

PS2

最终兵器彼女 ……16
零 红蝶 ……18
今天的小汪 ……20
怪物农场4 ……22
七人之侍 ……24
蚊2 ……26
山脊赛车 进化 ……29
CRIMSON TEARS ……30
洛克人X7 ……31
寂静岭3 ……52
恐怖惊魂夜2 ……72
天诛3 苍天之怒 ……76
007 EVERYTHING OR NOTHING ……122
幽灵行动·神岛惊雷 ……123
GREGORY HORROR SHOW ……124
爱犬生活 ……124
宇宙巡航机5 ……125
怪物史莱克 ……125
SOCOM 2 ……125
时间危机3 ……125

GC

幻侠乔伊 ……28
山脊赛车 进化 ……29
SSX3 ……122
蜘蛛侠2 ……125

XBOX

山脊赛车 进化 ……29
HALO 2 ……122
PEEPSHOW ……123
BREAK DOWN ……123
FIRE FIGHTER ……124

GBA

恶魔城 晓月圆舞曲 ……60
洛克人ZERO2 ……68
忍者战警 ……79

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100061
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

激荡报道

直击游戏展 E3 2K3 ……4
三大硬件全面跳水、PSP掌机首度公开、海量大作集体公开……铁要看花你的眼！

彻底攻略

寂静岭3 ……52
年度恐怖大作全故事、全谜题、全难度最专业一期完全攻略！

恶魔城 晓月圆舞曲 ……60
GBA系列第三作完美攻略！全部魂入手、全部隐藏内容公开！

洛克人ZERO2 ……68
CAPCOM招牌动作游戏最新作完全剧情重点攻略！

恐怖惊魂夜2 ……72
大受好评的恐怖小说剧情连载第二回！绝对经典！

天诛3 苍天之怒 ……76
忍者游戏最高杰作最细攻略二回战！全关卡人物流程解析！

忍者战警 ……79
GBA最新横版闯关攻略难点解析！

漫画欣赏

PIKMIN：BOWSER MOVIE ……100
2001年日本最高奖项游戏“PIKMIN”经典漫画独家释放！

无双报道

最终兵器彼女 ……16
零 红蝶 ……18
今天的小汪 ……20
怪物农场4 ……22
七人之侍 ……24
蚊2 ……26
幻侠乔伊 ……28
山脊赛车 进化 ……29
CRIMSON TEARS ……30
洛克人X7 ……31
E3美女秀 ……32

游戏研究所

银河战士融合 ……36
灵魂能力2 ……37
第2次超级机器人大战α ……38
GTA3 ……40
胜利十一人6最终版 ……42

电击收藏

硬件E32K3会展直击/魅力抢先撩：寂静岭3/近期游戏看板/精选百分百：超级忍/游戏销量排行榜/最终幻想X-2换装集锦

特别策划



2002业界数据 ……42
让我们通过最有说服力的数字统计来重新回顾一下2002年度的游戏市场！

其它栏目

编辑手札 ……2
目录 ……3
游戏新闻眼 ……4
中国电玩榜 ……14
编辑点评 ……33
闯关族的家 ……42
大墙画廊 ……47
科普园地 ……84
格斗田鼠 ……88
电击看板 ……90
电软CD介绍 ……91
秘技天地 ……98
东游记·日文地狱 ……107
幕末风云与明治维新 ……108
三栖人 ……110
造型挑战者 ……112
GAMEBAR ……114
新作游戏发售表 ……118
龙哥热线 ……120
新作游戏情报 ……122
RPG幻想辞典 ……128

本期新闻眼统计时间
5月5日～5月18日



E3激荡报道

业界巨头齐聚洛城 游戏大展盛况空前

记者：本刊特约 王俊生

SOFTWARE EXPRESS

本刊洛杉矶专讯　尽管之前的伊拉克战争以及随后连续不断的爆炸事件和SARS病毒把整个世界搅得一团糟，电玩界一年一度的盛会美国E3大展仍然如期平安举办了。从5月14日到16日，洛杉矶成为了业界最瞩目的地方，几百款遍及PC、PS2、Xbox、GC、GBA等主力平台游戏纷纷登场亮相，各大游戏厂商也竭尽所能，为了新财政年度报告的可看性而努力着。

本届E3的最大新闻无疑当属索尼发表的便携主机PSP了，而诺基亚也选择了几乎相同的时刻正式公布了游戏手机N-Gage的规格及价格，看来在电视游戏市场趋于饱和之后，掌机将成为下一轮竞争的焦点。

微软首先在E3上宣布了主机调价的消息，在欧美，Xbox降价到179.99美元并附带两到三个Sega游戏(视不同商店而定)，而在日本，Xbox将实行买一台主机和一个游戏返还6800日元的促销活动，微软希望藉此进一步促进Xbox的销售情况。

受微软Xbox降价的影响，索尼也在E3上宣布把主机PS2调价到179.99美元。

同时E3上还传出了微软的利空消息，由于对微软专控网络游戏经营权及利润的不满，EA以一种比较平和的方式退出了对Xbox Live网络计划的支持。在整个E3会场，EA大力宣传FIFA等PS2版网络运动游戏大作，却只字不提对Xbox的支持。此间评论家表示，EA这个世界最大游戏发行商的缺席，将对Xbox的网络计划带来非常深远的影响。

令人吃惊的是，早已因破产而被韩国公司PlayMore收购的老牌游戏企业SNK居然借此届E3复活，5月16日SNK U.S.A在E3上正式公布了PS2专用的数个格斗游戏，其中包括The King of Fighters 3D。SNK此次突然出现，无疑更加让人怀疑当初的破产只是SNK为了逃避债务而钻的一个法律空子。

至本刊截稿时止，E3大展已经结束，组委会选出了近70个游戏入围2003年E3展的各项最佳评选。有关详细内容本刊将为您追踪报道。





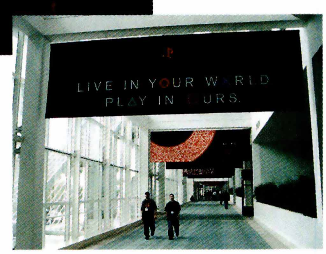
→“索尼克英雄”是世嘉在E3上的重头戏之一，游戏对应PS2、GC、XB三种平台。

全世界游戏迷的节日 E3大展正式开幕!!

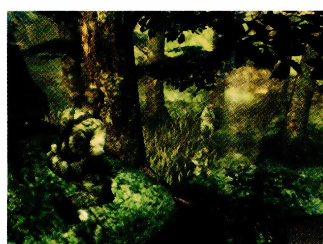


←5月13日，各硬件商按照惯例召开座谈会，大牌软件商的发表会也在LA各地开始举办，盛况空前。展会上公布的情报居多都是在这一天发表的。

→大展开幕前夕的会场里到处可以见到为了准备展台的员工和为了得到入场证和参考指南而四处奔走的记者。



←由小岛秀夫监制的MGS3依旧是大展上最受关注的游戏之一，同样吸引眼球的大作还有HALO2、GT4等。



↓北美PC游戏领头人Blizzard 在E3上出尽了风头。计划为电视游戏主机制作的《星际争霸：幽灵》更是集合了强大的制作阵容，其效果令与会人士赞不绝口。





↑展区内的MM与大作软件一样受人瞩目，在如此性感漂亮的女郎陪伴下，感受自己期待已久的大作所带来的震撼，游戏迷真的过节了！我们真要感谢大展的组织者。

2003年E3展激荡报道硬件篇
预言成真，索尼发布掌机硬撼任天堂

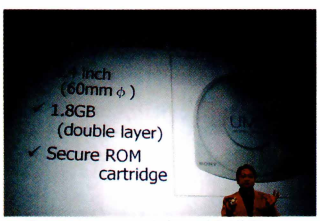
E3上引起人们无限遐想和争论的，莫过于索尼公布的革命性的手掌机PSP。索尼是在其E3新闻发布会的最后宣布这个掌机的存在，并给出了具体的技术规格。这些“数据”足以使得任何业界人士感到晕眩，看来索尼不甘心看着肥沃的掌机市场被任天堂独自耕耘下去。另一方面，诸如主机降价、GBASP发售多种颜色版本等消息也在大展期间公开。

硬件篇 “这是21世纪的Walkman”，索尼掌机PSP发表

本刊洛杉矶专讯　本刊于今年较早前所透露的消息再一次被确认为事实：美国洛杉矶当地时间5月14日，索尼电脑SCEI正式向外界公布了其挑战任天堂的决心，索尼家族最新的便携式电子产品PSP有可能将成为该公司有史以来最大的赌博。

基本规格

SCEI的社长久多良木健是在E3正式开展前夕的记者招待会上公布这个消息的。索尼第一代便携式游戏主机被命名为PSP，也就是Playstation Portable（随身PS）的简称。与大多数人猜想的媒体相反的是，索尼并未将其标下已发展成熟的可擦写式MD光碟系统导入该主机，而是宣布PSP将采用MD技术的上位产品、全新的可擦写式UMD（Universal Media Disc）作为存储设备。UMD直径6CM，为普通CD大小的一半，但却可以储存高达1.8G容量的数据。可以预见的是，随着PSP的正式投入生产，UMD将取代MD而成为索尼新一代便携式产品的标准存储媒介。



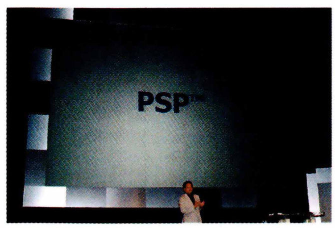
久多良木利用大屏幕向全世界讲解PSP。

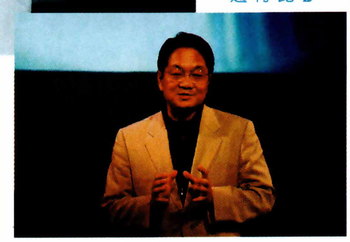
久多良木健没有进一步说明PSP的基本性能，外形与规格也未有正式公布。但SCEI表示，PSP将采用索尼专利的Memory Stick为记录媒介，并保留受到广泛好评的PS系手柄Dual Shock，同时，主机将肯定支持多边形及曲面生成能力。

在发表会上索尼还表示PSP的开发设备将于今年8月散发到日本的游戏开发商手中，而主机预计将在2004年末圣诞节期间、或2005年3月推出。

虽然久多良木健对PSP的重要数据仍持保密态度，但实际上PSP早已在日本的部分开发商中秘密测试了相当长的一段时间，部分游戏也已经进入了试做阶段。


↑久多良木健拿Universal Media Disk（UMD）与普通DVD光碟做比较，同时为与会人士解释UMD的特点，UMD容量1.8G，大约是普通CD-ROM容量的3倍。




←Playstation Portable有着与PS、PS2相同的基因，是PS家族的最新成员。

本刊得到的来自日本开发商的情报表明，目前PSP的基本操作部分是在Dual Shock基础上，在上端外加一个大约4.5英寸的16:9液晶显示器，而UMD读取装置很有可能是分离式的。也就是说，和MD类似的，UMD读取器可极为方便地放在口袋或者身上的其他部位，通过类似耳机的数据线与操作部分相连，这样的设计方式主要是为了减轻玩家手上的负担以及抗震的需要（当然在未发售之前，设计仍有修改的可能性）。

性能方面，PSP支持最大480x272的解析度，但投射到电视上后可支持到640x480。而主机多边形能力从目前的样机来看，可以基本达到PS主机一半多一点的性能——当然，这样的能力在小小的LCD屏幕上表现出来时，其震撼力远比PS在电视上惊人的多。

索尼野心

“这是21世纪的Walkman”，久多良木健的豪言壮语让人感受到了索尼的坚强决心。而这个记者招待会也在媒体中引起了轩然大波，PSP被看作是本届E3上最震撼的消息之一。

《洛杉矶时报》称：随着2004年年底PSP的正式上架，索尼将进入一个曾经为任天堂掌控多年的领域——任氏帝国曾经依靠着GameBoy系主机在此掌控了全球90%的市场。而索尼此举也意在向微软+三星联盟的

Playstation Portable目前公布的数据规格

1、使用6厘米UMD，最大容量1.8G；
2、使用16：9 背光式TFT LCD，分辨率480x272；
3、可播放接近DVD画质的MPEG4动画；
4、可进行高速3D多边形运算；
5、对应USB2.0，配备记忆棒插槽；
6、PCM音源，内置立体声喇叭和立体声耳机输出；
7、内置式可充电锂电池；
8、预计2004年底发售。

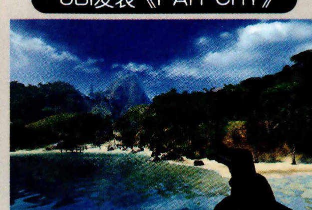
E3图片新闻联播

E3花絮情报及部分新作消息将在这里与大家见面。除了刊登值得大家关注的照片外，我们还会对其进行简单的评述。如果各位认可这种形式的话就请告之本刊，我们将在今后的“新闻眼”中增加图片新闻专区，力求为大家报道更全面、更直观的游戏新闻。

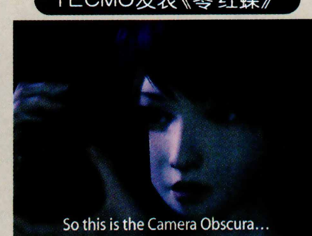
罗技推出GT专用手柄


GT试玩台使用的是罗技刚刚公布的GT FORCE PRO，它的档杆设计更加真实，方向盘可以旋转2周半（900度）。

UBI发表《FAR CRY》


《FAR CRY》的画面非常细腻，敌人AI也比同类游戏高，在本届展会上《FAR CRY》是最受瞩目的FPS之一。

TECMO发表《零 红蝶》



“零”的续作《零 红蝶》在展会期间发布，游戏预定今秋推出，对应主机PS2。



便携式娱乐终端设备发起挑战。

毫无疑问的，索尼正如所预料的那样，在击溃了任天堂对电视游戏主机多年的专制之后，毫不留情地向它残存的最后一个堡垒发起了攻击。一年前在置评Sqaure加入GBA阵营消息时，电软就曾指出这是索尼为自己的便携式系统派遣间谍并积累经验，该行为表明索尼已有决心和计划在掌机上与任天堂决斗，而事实明白无误地证实了这一预见。

采用UMD这种大容量媒介之后，索尼第一个将改变的，就是传统的便携式游戏模式。

任天堂在便携式主机上的短视、垄断和自大，使得目前的GBA游戏陷入了冷饭频炒的怪圈。GBA上游戏众多，但原创佳作却少之又少。为了尽量获得更大的利润、减少任天堂的盘剥，加上受到存储媒体和机能的限制，翻炒MD、SFC甚至FC游戏成为各大厂商最愿意做的事。至于GBA的液晶显示问题，就更是因为垄断而带来的可怕恶果。任天堂可以利用垄断强制玩家去接受一个劣质产品（指GBA的显示），甚至通过这个再榨取一次玩家的血汗（指SP），从道德的角度来说，这是令人难以接受的。

超大容量PSP的出现，势必改变目前这种情况，它将逼迫游戏开发商花更大的精力去开发画面、内容远远超过目前掌机水平的游戏，以博得消费者的欢心，而索尼的产品也必然更加现代、花巧，且处处讨玩家喜欢而绝不会出现让眼睛或身体其它部位受罪的情况。

很难说这是好事还是坏事，但便携式游戏将被彻底改变，这是不争的事实。

索尼公布消息之后，东京股市立刻有所反应：索尼股票上涨4%，而任天堂则下跌近8%，成为了这条新闻最好的注脚。

然而索尼想的还并不单单是游戏。

从Walkman、DiscMan到今天的MD，索尼正在想方设法把游戏同自己的家电产品有机地结合起来。PSP可以玩游戏，但UMB同样提供播放2小时以上的动画，加上对Memory Stick的合理使用，这台便携式主机很有可能成为联系索尼各个家电平台的有利武器。反过来看它在视频领域的潜在对手，微软和三星在这方面显然就弱了许多，就算它们能够开发出一个足以同PSP竞争的产品，它们也很难象索尼那样把这个产品与人们的日常生活紧密地联系起来。

永远不要在想喝水的时候才去挖井。

这就是索尼的野心。



↑有消息说，任天堂发布GBASP的初衷之一就是为了牵制索尼正在秘密研制的Playstation Portable。



←口袋妖怪是令任何对手都头痛的真正的怪物软件，击败它不是件容易的事。

两大问题

但是，索尼想要通过PSP实现它的远大抱负，仍然还有两个问题。

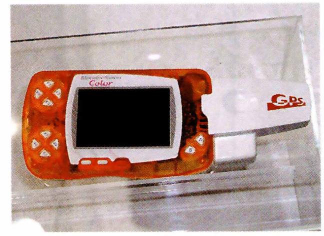
第一个问题在于PSP硬件本身。在这次新闻发布会上，久多良木健有意避开了最敏感的话题：PSP的持续使用时间。而官方的宣传也只是含糊的表示，PSP目前的设计可支持3-4小时的持续游戏时间，显然，这与GBA相比，仍然是一个比较大的缺憾。

采用了光碟系统之后所带来的弊端也正是这个耗电的问题。我们不可以将PSP与MD相比较，认为既然MD一次可以持续使用近20小时，PSP也就应当具有相同的能力。因为PSP还要驱动一个MD上所没有的4.5英寸的“巨型”（于便携式主机而言）TFT背光式液晶显示屏，此外，游戏中会出现比顺序播放音乐更复杂的数据读取方式，整个伺服机构的耗电也将更厉害。

GBA SP目前的持续游戏时间是带背光10小时（大陆玩家如果使用EZ Card，在背光情况下持续游戏时间大多不会超过6小时）、不带背光18小时，显然比PSP强出许多，而这也是GB系主机最有竞争力的地方。想当初Game Gear和PC-GT都在机能上甩GB几百个跟头，但却都因为电池问题而不得不败下阵来。

据悉，索尼原本制定的计划是在2003年底发售PSP，但由于始终无法延长持续游戏的时间长度，才被迫推迟计划长达一年。所以PSP计划最终能否成功，仍然要寄希望于在未来的20个月里，背光及电池技术有无革命性的发展。事实上，不必真的达到GBA的水平，只要索尼能将PSP持续时间延长到接近使用GBA EZ卡的6小时，已经基本算是成功。

PSP所要面临的第二个问题便是游戏软件。当初索尼曾经以Bandai为牺牲品，在Wonder Swan系主机上试验了自己的软件联盟，而事实却是具有FF等强劲号召力的WSC仍然在口袋妖怪强有力的攻势下败阵。



↑BANDAI决定不再推出WS的后续主机。

口袋妖怪的游戏本质，决定了这个游戏必然的流行。好在现在Poke Monster虽然依旧强势，但热潮已经逐渐退去——不过如果还是单靠FF一个为号召力未免也有点过时，而且软件商也习惯了以廉价冷饭来赚取钞票的GBA式的日子。所以，如何吸引软件商花大力气、大本钱，冒大风险来从事PSP软件开发，对于索尼是个挑战。

至于首发软件倒是不用担心，Sony必然会准备充分挥出有力的第一拳。目前已经确定在制作中PSP大作中就包括有Square-Enix的Dragon Monster最新作，对于首发这已足够。但维持竞争是场持久战，Wonder Swan也是逐渐才衰败下来的。源源不断的优秀软件，是PSP立足的关键。

这也许就是索尼为何要在掌机上强调多边形的一个原因。

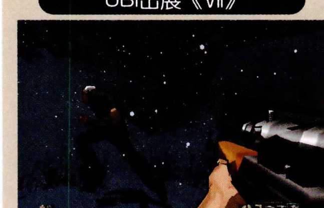
索尼这次的新闻发布会，仅仅只是打响了进攻的第一枪，真正的大战，还要等20个月以后才能见分晓。

但针对任天堂的警钟已经响起。



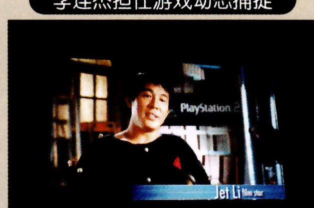
↑流传于互联网的PSP假想图

UBI出展《VII》



游戏在去年E3首次公开，今年发布PC版，采用UNREAL引擎，画面效果令人耳目一新，备受玩家期待。

李连杰担任游戏动态捕捉



功夫巨星李连杰亲自为游戏《RISE TO HONER》担任动态捕捉，可见游戏媒体越来越被好莱坞所看重。

SCEA社长发表演说



按照每年的惯例，SCEA社长兼COO KAHIRAI就PS系主机的市场现状与未来发表了一个多小时的演说。

宫本茂带头演示《四神剑》



4位业界大佬亲自为玩家演示GC版《四神剑》，在任天堂展区里就连成年人也露出了孩子般天真的笑容。

硬件篇 索尼微软相继祭起降价大旗 任氏岩田聪驳斥方糖调价传闻

根据路透社报道，索尼在5月14日宣布将PS2的美国售价从原定的199.99美元下调到179.99美元。而与之相对应的是，微软在第二天也宣布降低XBOX的售价，价格同样是从原来的199.99美元降低到179.99美元。

微软方面的发言人称，XBOX的降价立即生效，部分零售商已经更换了新价签。

由于PS2和XBOX的相继降价，许多关于GC降价的消息也在业界流传，但是任天堂的回答却令玩家失望，“我觉得没有马上降价的必要”，任天堂社长岩田聪如是说。

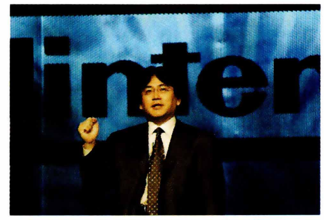
目前GC在美国的售价是149.99美元，购买主机的玩家还可以从几款大作中任选一款免费附赠的游戏。



硬件篇 岩田聪证实GC2正在开发中 声称并不急于采取行动对抗PSP

美国时间5月13日，任天堂在美国洛杉矶市旅馆召开了每年例行的新作发表会“Nintendo Media Briefing”。其间，任天堂社长岩田聪首次公开证实了GC后续主机的存在，岩田说：“尽管任天堂正在迎接前所未有的挑战，但是我们不会落后于任何厂商，GC的后续主机目前正在开发中。”

另一方面，岩田还就索尼发布的新型便携主机PSP发表了自己的看法，他表示：“关于PSP我也是刚刚才听说的，满载各种机能的PSP果然是索尼的风格。不过现在的手掌机市场里只有任天堂，我们还不会急于采取什么行动，今后任天堂将继续一如既往地为玩家提供优秀软件。”



↑站在讲台为饭斯们鼓劲儿的岩田聪。

硬件篇 任天堂举办GBASP时装秀 征集玩家意见推出最靓主机

在展览中心的西厅，风格简单而明快的任天堂展品中摆放着许多种新颜色的GBASP主机。不过这些漂亮的主机并不全是即将投放市场的新款GBASP。根据本刊记者发回的消息，任天堂借此机会对参观者进行了问卷调查，他们准备把颜色最讨好玩家的新款GBASP投入市场。


↑照片中我们可以看到各种颜色的GBASP。

硬件篇 任天堂推出GB Player同捆GC 岩田聪食言，游戏方糖变相降价

据截稿前得到的最新消息称，美国任天堂宣布将从6月23日起在美国推出捆绑GB PLAYER的GC主机，这种套装GC售价149美元，实际上GC已经变相降价。下一阶段，任天堂准备借助自己在掌机市场的强大号召力和丰富软件资源带动GC走出低谷，而GB PLAYER则是实现这样一计划的关键环节。


↑可以使GC运行GB软件的GB PLAYER。

硬件篇 两部GC等于一台N-Gage 诺基亚掌机N-Gage售价299美元

在本届E3上大张旗鼓进行卖力宣传的N-Gage掌机，虽然在性能方面表现出完全压倒现行掌机的巨大优势，但是当其价格公布后，人们又不得不对N-Gage的前途担忧。299美元，究竟谁能接受一部价格相当于两台GC的小家伙呢？这还有待时间的验证。不过现在至少有一点是可以肯定的，那就是诺基亚所要面对的不是所谓的游戏迷，而且，它可能从来就没有把自己当作GBA的竞争对手。作为移动通讯巨人，诺基亚正在试图寻找一个新的经济增长点，依靠N-Gage建立起一个手机游戏平台的标准。


↑N-Gage并不是游戏迷的生活必需品。

硬件篇 索尼拓展日本网络市场出新招 同捆硬盘的廉价主机发售在即

本刊记者在5月14日得到的消息称，SCE将于6月12日在日本推出PS2主机与专用硬盘同捆的主机套餐“PlayStation2 BB Pack”，价格35000日元。

据悉，这种与硬盘同捆的主机就是最近推出的SPH-50000型PS2，共有黑色与深蓝色两种颜色，其它配件包括：40GB硬盘、网络连接器、震动手柄、主机立置托架、AV线、电源线以及PlayStation BB Navigator Ver.0.30。

另一方面，为了配合硬盘同捆版主机的发售，索尼还会将推出两款PS2专用的网络连接器。



↑50000型PS2依然采用外观醒目的蓝色包装。

三上真司缺席本届E3



刚刚被降职的“生化之父”三上真司并没有参加本届E3，图为会场大屏幕正在播放事先录制的三上真司访谈。

任天堂发布《星际火狐2》


“星际火狐2”最多支持4人游戏，加入多种游戏模式，但画面比前作明显缩水。

XB发布会现场气氛热烈


灯光炯异的发布会现场气氛热烈，到场的业内人士对XBOX的众多新作报以了最热烈的掌声。

诺基亚掌机的巨幅海报


悬挂于会场内的N-Gage的巨幅海报，其中的主推游戏是盗墓者。

2003年E3展激荡报道软件篇
软件巨鳄上演刀光剑影大作海量!!

E3展除了硬件上各厂商都亮出了自己的绝活儿外，在软件上更是拉开阵势一争到底。可以说这次是真刀真枪的比拼，世界上各大软件商都拿出了自己的看家大作，与会者眼花缭乱自不必说。任天堂门下马里奥、塞尔达、口袋妖怪再次成为了本届展会的最大看点；KONAMI的合金系列也公布了两部新作……详细情况请大家留意以下内容。

软件篇 斯内克在丛林中演绎特工神话 KONAMI宣布PS2独占《合金装备3》

与《合金装备2》在2000年E3上的鹤立鸡群相比,3代显然被《光环2》和《GT4》等大作抢走了不少风头,但是其仍不失为最受期待的PS2游戏。



↑游戏中首次加入了匕首的设定。

根据KONAMI在E3发布会的公开情报，三代的正式名称已经确定为《合金装备3 · 食蛇者》,计划在2004年发售,是一款PS2的独占游戏。“合金装备3”描述了特工斯内克独身一人在野外的生存之战，玩家除了要与敌人周旋，还要面对残酷的大自然，注意天候与环境的变化,适时地改变伪装以躲过敌人的视线。据说，三代采用了与前作截然不同的绘图引擎，说不定还会对应网络。

具有革命性的《合金装备3 · 食蛇者》预定今年年底发售。



←↓小岛秀夫称这是革命性的一作,斯内克将为了生存而战。







↑图为斯内克与敌人交火的场面，但是游戏强调的依然是隐藏。

软件篇 PS2版恶魔城告别2D时代 《恶魔城·无罪的叹息》正式发表

同绝大多数中国玩家期待的正相反，PS2版恶魔城彻底告别了唯美的2D时代，完全进化成了一款由多边形描绘的3D游戏。

从实际效果来看，游戏风格非常接近CAPCOM的《魔颤》,虽然发色数确实少了一点，但是以阴暗色调为主的画面还是显示出了KONAMI的实力。游戏的主人公是吸血鬼猎人贝尔蒙特家族的祖先贝尔蒙特 · 雷欧,他由于未婚妻莎拉被吸血鬼德拉克拉掠到城堡中而展开冒险。据说这款恶魔城由原来“月下夜想曲”的原班人马开发，游戏中会有超过35种以上的敌人登场，除了鞭子、斧头等基本武器外，主角还可以使用7种宝珠和10种特技进行攻击。

目前游戏暂定名为《恶魔城 · 无罪的叹息》，预计今年11月发售。



↑主角与游戏中的巨大BOSS交手了。



↑3D版恶魔城能够超越“魔颤”树立的新标准吗? 相信这是许多玩家心中的疑问。

软件篇 任天堂赚钱机器全力开动 水管系列新游戏多款发表

世界上没有一个系列游戏可以像MARIO这么长寿，也没有一个游戏系列可以为厂商带来如此丰厚的利润和市场的影响力。本届E3中，水管工人的四面出击应该是我们事先就可以预料到的。新公布的《马里奥赛车 · 双重冲击》、《马里奥聚会5》以及《马里奥高尔夫》等三款新作成为了人们争相试玩的热门游戏。这三部作品的前身都曾经创造过辉煌的记录，任天堂理所应当的将最新作搬上GC舞台。



↑最新的mk脱胎换骨，系统大变化!

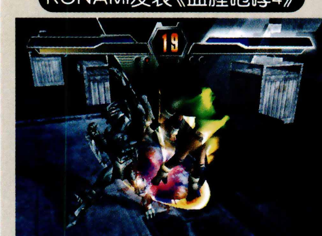


↑马里奥聚会因其独特的包容性而大受欢迎，全面进化的5代更加受人期待。



↑马里奥高尔夫前作销量达400万套。

KONAMI发表《血腥咆哮4》



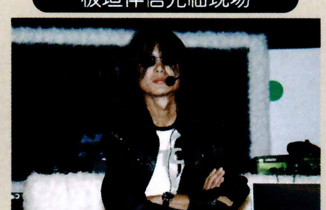
《血腥咆哮4》对应PS2，游戏依然是描写兽化战士间残忍的搏斗,魅力在于火爆。

GC《FF水晶编年史》出展



游戏支持4人协作，如果用GBA操纵的话还可以在GBA上查阅个人资料。

板垣伴信光临现场



Team NINJA的板垣伴信。由于DOA系列在北美人气极高，所以很多玩家都希望能在会场上见到他。

E3发表《哈里波特》新作



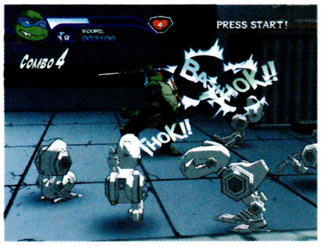
由电影改编的游戏再度登场，EA称:该系列的全球出货量已经达到650万套。

软件篇 爱吃披萨饼的忍者家族复活 四神龟新作欲全平台至霸

阔别10年之后，经KONAMI重新打造的《忍者神龟》新作再次登上游戏舞台。游戏的主人公依然是我们熟悉的四只着迷于东瀛忍术的忍者神龟，当然还有宿敌斯勒特和朗格，那些熟悉的动作和声音也都将完全再现于游戏中。游戏系统由SFC时代的格斗回归到清版动作，支持双人闯关，而GC版将有可能与GBA进行连动。GBA版是横版2D游戏，而GC、PS2、XB三平台将以表现力更强的动感描影的方式再现原作的精髓。



↑游戏采用卡通风格的菜单画面。



↑大家熟悉的敌方角色将在游戏中出现。

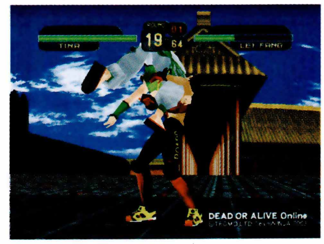
软件篇 DOA众美女移驾互联网 XB版《死或生在线》双箭齐发

此前一直传闻的"死或生在线"终于得到证实，TECMO的大波美女们将借助互联网向更多玩家展示自己的魔鬼身材。根据TECMO在E3上公布的情报，目前正在开发的DOA包括《死或生1 ONLINE》和《死或生2 ONLINE》两款作品，两作全部对应XBOX LIVE，除通信对战外，还会提供其它在线服务。DOA之父坂恒伴信表示，"死或生在线"将于年内在XBOX上推出，目前没有移植其它主机的计划。"



↑DOA系列是XB上最畅销的系列之一。

↓XB网络版的画面比原作强化了许多。

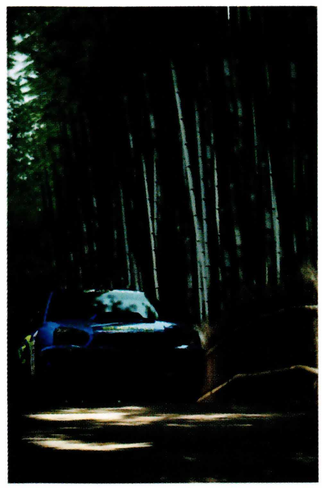


软件篇 PS2大作《GT赛车4》如约发表 游戏在线功能得到山内一典证实

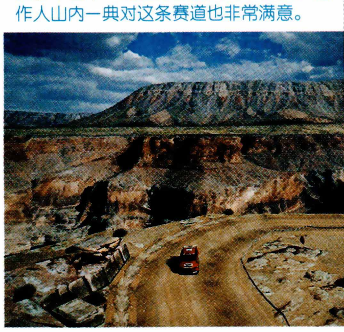
久闻其名，今日终得一见……在13日的新作发布会上，POLYPHONY小组的山内一典亲自向人们展示了备受期待的《GT赛车4》。

从展会上提供的试玩看，游戏收录了筑波、纽约和克罗拉多峡谷三种赛道，以分别代表场地赛、公路赛以及拉力赛，除赛道长度要超过前几作外，车辆的驾驶也比前作更容易，方便了初学者上手。比较令人遗憾的是，赛道两侧的观众还是2D的，不可以活动，但是采用实拍贴图的背景与前景的多边形赛道融合得非常自然，给人耳目一新的感觉。此外，大家关注的在线功能也得到了证实，但是山内一典并没有对具体形式作出说明，他只是强调"GT4的网络功能绝不仅是单纯的对战"。

目前GT4的开发度已经达到65%，预计有超过500辆名车在游戏中登场。

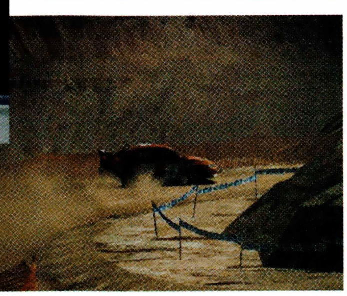


↓壮阔的大自然、雄伟的峡谷夺人心魄，众多车型不一的拉力赛让人目不暇接。制作人山内一典对这条赛道也非常满意。





↑游戏背景与前景赛车完美结合，山内先生所倡导的"有车的风景"在游戏中得以实现。

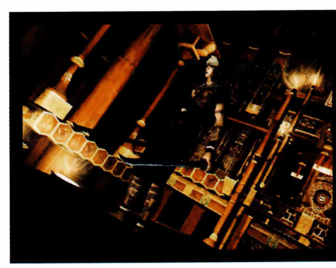


→汽车甩尾时的烟尘非常逼真，拉力魅力尽显。

软件篇 微软发表动作游戏《魔牙灵》

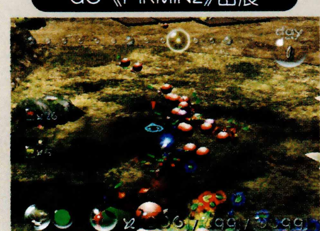
5月14日，微软公布了XBOX最新3D动作游戏《魔牙灵》。游戏由曾参与FF7及FF11开发，现隶属于XBOX事业开发一部的川井博司负责监督，由SOFTBANK GAMES制作。

《魔牙灵》是一个以中世代日本为背景的动作游戏。主人公是一位名叫西那特（シナト）的具有忍者风貌的武者，使用双刀与妖怪和异性武士战斗。该游戏在E3上只公开了一段人物形象刻画极其细腻的演示画面，至于发售日、是否对应网络等具体内容一概不知。



↑会场上播放的《魔牙灵》MOVIE。

GC《PIKMIN2》出展



人气系列的第2弹，可以2人对战。10月27日在美国发售。

《恐龙危机3》大受欢迎



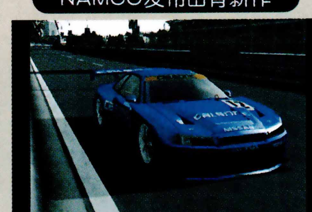
《恐龙危机3》是CAPCOM展区中最受宠的游戏，每天都有许多玩家排队观看影像。

用N-Gage打电话！



用诺基亚掌机N-Gage打电话的时候就变成了这个样子，东方人似乎很难理解。

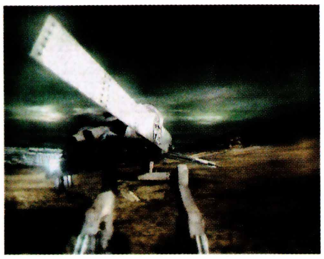
NAMCO发布山脊新作



为了纪念山脊系列诞生20周年，NAMCO发表了最新作《山脊赛车 进化》，游戏对应PS2/GC/XB三种平台。

软件篇 CAPCOM铁骑驶入网络战区 Xbox Live再获强援助阵

对应网络的《铁骑》续作已被正式定名为《铁骑大战》，游戏同样必须对应庞大的专用拟真控制器。从公布的情报看，除了第一人称视点外，新作还追加了第三人称视点以方便玩家更好的观察战况。在网络对战前，玩家需要在10部机体中选择其一，而后与其他玩家组队作战。胜利条件包括敌全歼和占领据点等多种形式。目前单机模式的情况还不明朗。游戏预定今年末发售。



↑以巨大操作器而闻名的“铁骑”最新作，将在XBOXLIVE上展开一场组队战。已经买了前作的玩家不需要再买操作器了。

软件篇 世嘉趁热打铁加快开发速度 女忍者闪电发表现身E3

在去年SEGA推出了重生后的SHINOBI游戏，成为世嘉在去年销量最好的动作游戏。在人气一片高涨的情况下，SEGA趁热打铁迅速发表了续篇《Kunoichi—忍—》。这次游戏更换了我们熟悉的主人公秀真，而改由女忍者Kunoichi领衔。游戏的背景设定为现代城市，玩家将扮演Kunoichi在摩天大楼间穿梭与对手周旋。本作中的敌人依旧是忍者军团，可以预见将再度展开一场恶战。



↑全新形象登场的忍新作，将带给玩家怎样的感受呢？以女性主角来看，相信华丽的动作将是卖点之一。

软件篇 2002年最佳游戏续作神速登场 银河战士PRIME席卷E3大展

横扫2002年游戏界并获得年度最佳游戏称号的银河战士续作《银河战士PRIME 2》公开！



↑全新的敌人登场！萨穆斯在新作中将会追加怎样的能力呢？

游戏的整体风格和世界观都延伸于前作，在系统上没有大幅的变化，而主人公则依旧是翘楚动人的萨穆斯。这次特别加强了游戏的流程，在游戏时间上将会比前作长上许多，更多的关卡谜题在等待着玩家去破解。银河战士系列一贯强调高度的自由性和动作性，在续作中毫无疑问将会继承下来。另外，游戏还强化了与GBA的连动功能，相信会带给玩家更多乐趣。

软件篇 7年再造最强滑雪游戏传奇 《1080°雪崩》即将全面完工

在N64时代曾被日本杂志评价为“最强滑雪游戏”的“1080°”续作在一片推迟声中再次登场本次E3。通



过展会中的画面可以明显发现，新作《1080° 雪崩》的进步程度和完成度都非常高。各种各样的比赛场地和丰富的比赛项目令人目不暇接，同时在画面上给人带来了更多全新的冲击。例如人物的服装在比赛中会随风颤动，在空中做花式或翻筋斗的时候甚至会倒擦起来……游戏中处处体现了开发者的心细，而这些细小的设定却给游戏带来了更大的视觉冲击。

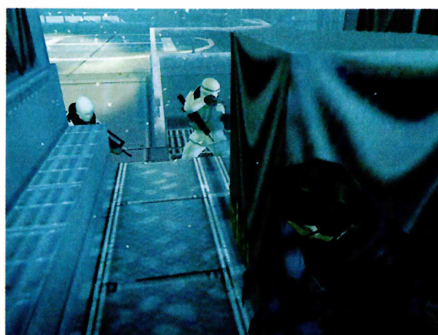
软件篇 GC版《合金装备·双蛇》公开 剧情复刻一代，画面全面提升

由于此前有报道说小岛曾声称“绝对不会”为GC开发游戏，因此这款登陆方糖的MGS自公布以来就引起了各方的高度关注，尽管它只是一款复刻作品。

从E3公布的情报看，《合金装备·双蛇》的情节以PS上的第一作为基础，图像则沿用了PS2上MGS2的引擎。由于机能的关系，GC版的画面效果比PS2版更干净也更柔和，而且几乎看不到锯齿。据悉，GC版MGS将加入主视点的战斗模式，大幅强化敌人的AI，玩家们将在游戏中遇到组队巡逻或是用盾牌抵挡攻击的聪明的敌人。

这部游戏在制作上集合了任天堂和KONAMI双方的开发精英，全力为GC打造全新的MGS游戏。另，本作将可能采用双DVD以满足游戏的需要。

本作计划于今年11月率先在北美推出，2004年初在日本发售。







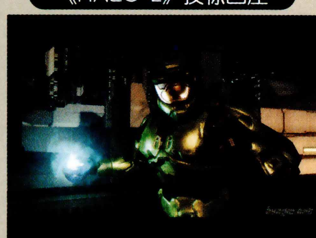
↑画面的冲击大，游戏完全脱胎于PS版，斯内克增添了大量的新动作，敌人的AI也加强了很多，即便是玩过原作的玩家恐怕也会大吃一惊。全新的情节到底隐藏着什么内容呢？

忍者外传BOSS公开？



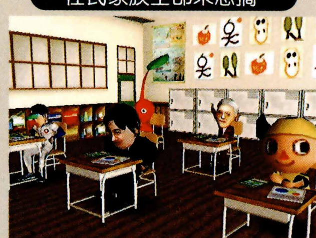
TECMO动作大作“忍者外传”公布了全新的角色，造型诡异令人期待。

《HALO 2》技惊四座



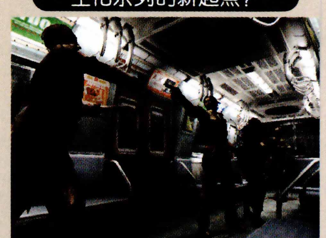
FPS超级大作“光环2”在本届展会大放异彩，画面的出色程度令与会者落泪。

任氏家族全部来恶搞



任天堂制作的全新恶搞游戏，连山内爷爷也加盟其中，十分有趣。

生化系列的新起点？



随着完成度的逐渐提高，“生化在线”的游戏框架被人们越发了解。

软件篇 塞尔达传说新作开发紧锣密鼓 林克四兄弟冒险搬上GC舞台

由CAPCOM与任天堂合作开发的“塞尔达传说·四神剑GC”正式发表！本作由SFC版“诸神的三角力量”衍生而来，场景方面基本照搬SFC前作。最大的区别在于，本作是一款支持四人或者说是必须多人参与的塞尔达游戏（与GBA版《四神剑》相同）。游戏可以与GBA版连动。

在公布本作的同时，任天堂还发表了一部必须与GBA连动的新游戏“塞尔达传说·泰德拉的追踪者”。这款游戏需要四个GBA来游戏，是任天堂一直强调的多人游戏的典型。本作中的主人公是“风之韵”中的女海盗泰德拉，在她的指点下寻找宝藏，彼此竞争。玩家将通过掌机的液晶屏幕来了解自己的情况，非常有趣。

虽然本届展会任天堂发表的两部塞尔达游戏并非重头游戏，但是两部作品的乐趣性却是非常高的。而正统的塞尔达续作根据情报显示已经在开发之中。



↑各人的进度都会表现在屏幕上。游戏强调高度对抗性，玩家通过掌机屏幕和电视画面来考虑下一步行动，对抗性相当高。任天堂对两平台连动方面做出的努力可谓煞费苦心，尽管目前这一策略的成功可能性还不明显。



↑人物造型来自诸神三角力量，可以说是该作的多人版本。



2003年E3展部分大作发售情报表

机种	游戏名称	外文原名	厂商	类型	发售日
PS2	★合金装备3·食蛇者	メタルギアソリッド3：スネークイータ	KONAMI	谍报ACT	2004年
PS2	恶魔城·无罪的叹息	キャッスルヴァニア：Lament of Innocence	KONAMI	ACT	2003年11月
PS2	★GT赛车4	グランツーリスモ4	SCE	RAC	2002年冬
PS2	生化危机·爆发	バイオハザードアウトブレイク	CAPCOM	AVG	2003年冬
PS2	★鬼武者3	鬼武者3	CAPCOM	AVG	2004年3月
PS2	鬼武者·无赖传	鬼武者·无赖传	CAPCOM	FTG	2003年11月
PS2	马克西莫2	マキシモ2	CAPCOM	ACT	未定
PS2	零 红蝶	零～红い蝶	TECMO	AVG	2003年秋
PS2	七人之侍	七人の侍	SAMMY	ACT	2003年冬
PS2	血腥咆哮4	ブラッディロア4	KONAMI	FTG	不明
PS2	SOCOM2	SOCOM2	SCE	ACT	不明
PS2/GC/XB	索尼克英雄	ソニックヒーローズ	SEGA	ACT	2003年
PS2/GC/XB	★山脊赛车 进化	R：Racing Evolution	NAMCO	RAC	不明
PS2/GC/XB	卧虎藏龙	不明	UBI SOFT	ACT	不明
GC	★合金装备·双蛇	メタルギアソリッド：ツインスネーク	KONAMI	谍报ACT	2003年冬
GC	★生化危机4	バイオハザード4	CAPCOM	AVG	2004年初
GC	★PSO EPISODE3：CARD革命	PSOエピソ　ド3：CARDレボリュ　ション	SEGA	RPG	不明
GC	★马里奥聚会5	マリオパーティ—5	任天堂	ACT	2003年冬(美)
GC	塞尔达·泰德拉的追踪者	ゼルダの 徽hテトラのスタンプラリー	任天堂	A·RPG	不明
GC	塞尔达·四神剑GC	ゼルダの 徽h4つの	任天堂	A·RPG	不明
GC	超级马里奥ADVANCE4	スーパーマリオアドバンス4	任天堂	ACT	不明
GC	马里奥与路易RPG	マリオ&ルイージRPG	任天堂	RPG	不明
GC	马里奥高尔夫	マリオゴルフ	任天堂	SPG	2003年7月28日(美)
GC	口袋妖怪CHANNEL	ポケモンチャンネル	任天堂	ACT	不明
GC	口袋妖怪盒子	ポケモンボックス	任天堂	ACT	2003年冬(美)
GC	口袋妖怪竞技场	ポケモンコロシアム	任天堂	SLG	不明
GC	星际火狐2	不明	任天堂	ACT	不明
GC	F-ZERO	F-ZERO	任天堂	RAC	2003年8月25日(美)
GC	★银河战士PRIME 2	メトロイドプライム2	任天堂	FPS	2003年末
XB	★DOOM3	DOOM3	ID	STG	不明
GC	PIKMIN 2	ピクミン2	任天堂	ACT	2003年10月27日(美)
GC	★最终幻想·水晶编年史	ファイナルファンタジークリスタルクロニクル	SQUARE-ENIX	RPG	不明
GC	1080° 雪崩	不明	任天堂	SPG	不明
GC	★神乐传说	テイルズオブシンフォニア	NAMCO	RPG	不明
GBA	★新约 圣剑传说	新约 圣剑传说	SQUARE-ENIX	A·RPG	不明
GBA	鬼武者战略版	鬼武者タクティクス	CAPCOM	SLG	2003年7月25日
XB	★光环2	HALO2	Microsoft	FPS	不明
XB	死或生 在线	デッドオアライブオンライン	TECMO	FTG	2003年秋(北美)
XB	忍者外传	NINJA GAIDEN	TECMO	ACT	不明
XB	恐龙危机3	ディノクライシス3	CAPCOM	AVG+STG	2003年6月26日
XB	铁骑大战	铁骑大战	CAPCOM	STG+SLG	2003年末
XB	世嘉GT在线	セガGTオンライン	SEGA	RAC	2003年秋
XB	魔牙灵	魔牙灵	Microsoft	ACT	不明

2003年E3展激荡报道厂商篇
恐怖阴影下的E3盛况!!

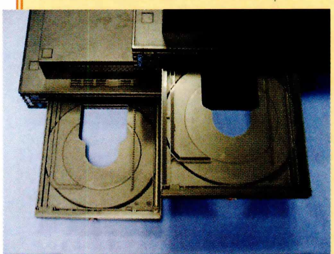
几家欢喜几家愁，即便是是展会上也有失意的时候，得意者自然是那些准备充足、将自己展区办得颇有声色的厂商。本届展会的日本厂商方面明显低气不足，当年很多大厂如今合并的合并、解散的解散，虽然省下的是精英，但也让人感觉到日本游戏业明显的滑落趋势。相反欧美厂商大举的活动反倒更加吸引与会者的眼球。

索尼低调出展

“新世代主机的战争在去年就终结了。”

敢说出这样傲视群雄话来的，自然非索尼不能。

同去年的TGS一样，索尼的游戏在本届E3上仍然继续低调出展。在正式开展前它只做了两件事，就足以让人感受到这个游戏界当今霸主那咄咄逼人的气势。



第一件事是向全世界昭告PS2的辉煌战绩。迄今为止，PS2在全世界已发售超过5000万台，其中日本本土1270万台、欧洲1629万台、美国2221万台。而游戏方面,PS2上有12个游戏的总销量超过500万，其中PS2独占大作GTA系列虽然不能在日本上市,但仍在全世界销出1700万套——比当初PS时代的最强作GT赛车还高出近900万套,可谓开创了近5年来电视游戏软件销售史上的奇迹。

PS2确实值得让索尼骄傲。而它另一个举动则更让人震惊：久多良木健正式向公众证实了传闻已久的索氏便携式主机，在2004年圣诞节来临的时候，索尼将向这块长期被任天堂垄断的领地发起挑战，而任天堂也无疑已被逼到了没有退路的悬崖峭壁之上。

微软硬派出征

Xbox现在是越来越具有世嘉当年的风采了。随着Sega退出硬件竞争的行列，微软转而继承下这个公司硬派、热血的风格，并以FPS为号召，硬是把一个本来只有在电脑上才玩得转的类型创成了电视游戏的品牌。

Halo便是这个这个类型中最出类拔萃的。与一年前相同，本届E3上展出的《Halo2》片断毫无悬念地成为了最受瞩目和欢迎的作品。

事实上《Halo2》中单个角色所采用的多边形数量还不如前作,但由于采用了更有效的引擎和更出色的描绘技术，玩家眼里所看到的画面，远比1代漂亮的多。而战争描绘虽然明显借鉴了


↑光环2的画面效果惊人。

EA在“Medal of Honor”中的手段，但强大机能所能描绘的角色更多，这恰如其分地与逼真的音效结合在了一起，也绝对不是MOH里那听似激烈却空空荡荡地海滩所能够比拟的。

微软力推的FPS还有Doom3，但目前尚不清楚会展中所演示的那近如预渲染CG的画面究竟属于PC版还是Xbox版。

此外，Xbox版的CS也首次亮相，其画面质量较之PC版有过之而无不及。

任天堂到处握手

换了老板的任天堂，好像也换了一副面孔。

今年最活跃的E3人物大概要数宫本茂了。这个往日里等着别人与他来握手的超级游戏设计师,这次却做起了任天堂的公关先生,到处找软件商握手。这也难怪，毕竟GC混到今天这个份上，再不拉下架子，戏就要唱不下去了。

虽然仍旧吸引了不少人的目光，但今年任天堂的原厂作品总的来说仍然是以低幼的外表出现,强作乏善可陈。

业界预想中的Mario128本次会展上没有出现,取而代之的则是奇异之作Pikmin的续集。Pikmin当初号称具有百万大作的潜质,但最后的成绩却未达到预想的一半,不但让任天堂瞠目,也使许多玩家大跌眼镜。这次的《Pikmin2》在原作基础上做了较大改进，尤其是增加了双人合作的模式，宫本茂希望藉此改变一下该作在玩家心目中的印象。

除此之外,任天堂还特地为宫本茂与小岛秀夫召开了记者招待会，向记者推介《合金装备》在GC上的版本:双蛇。任天堂同时还宣布了从原64DD上改回GC版本的创新类型游戏“舞台初演”。这个养成游戏可以通过GBA的外接装置将玩家的脸部拍摄下来并传送到GC当中去,使得玩家有更深刻的投入感,整个游戏的风格也极为卡通。此外，马里奥赛车也是整个展览中颇受瞩目的GC游戏之一。


↑宫本与小岛「握手」。

●KONAMI

本届E3上的另一个亮点当属Konami的MGS3预告片了。

虽然MGS3预告片不再有当年前作的震撼力，但其画面质量之优异，让人感到PS2的机能还有无限的可能性。从预告片中的细节来看,MGS3将很有可能是一个“前传”性质的东西，故事则发生在6、70年代的前苏联，游戏的很大一部分将会以丛林战为主，而Snake Eater这个副标题也因其双关含义让人浮想联翩。


↑MGS3的演示动画引起轰动

整个预告片中充满了故意制造的搞笑情节，其中对GTA3的调侃更是让人捧腹。而从中也可以看出,MGS3吸收了GTA、Splinter Cell等优秀游戏的不少长处，这使得玩家对其期待度更大大提高。另外，3D化的恶魔城也终于揭开了神秘面纱，整个游戏形式与DMC颇为相似。

●NAMCO

同样被财务状况困扰着的Namco这次展出了包括Xbox版Breakdown、GC版星际火狐在内的一些新作。Breakdown是一个兼有MGS和Max Payne特点的游戏，而由Namco演绎的星际火狐似乎又重新回到了原点。

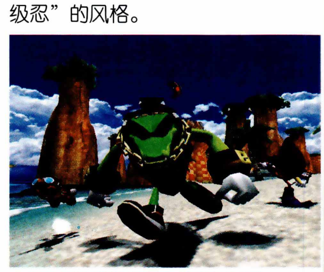
此外，即将推出的美版Xbox的《灵魂能力2》已被证实具有网络对战功能，但是细节不明。

●CAPCOM

Capcom出展的基本上都是已在日本及亚洲地区发售的游戏，包括DMC2、混沌军势等等。由于受财务问题困扰，Capcom此次颇显得有些心不在焉。但新作如NGC版生化4、PS2版生化在线Online等仍然推出。

●SEGA

世嘉此次无论是展品还是展台，都是历年来最平庸的一次。公司里最负盛名的AM2没有任何作品参展，而拿出手的东西，也无外乎是2k4运动系列、Sonic等传统作品。其中稍稍让人感到有些特别的，是以女性忍着出场的，看起来颇具“超级忍”的风格。


↑SEGA的招牌也要全机种制霸了。

●TECMO

Tecmo仍然以Xbox上的DOA系列为主打。除了正式推出了包含一代及二代的网络版DOA以外，还召开了时装发布会，宣布DOAX中的泳装将以“team ninja”为品牌在现实生活中发卖。此外，忍者龙剑传的试玩版也终于登场。

继SAMMY与世嘉解除婚约后，NAMCO也撤消了合并协议

评世嘉的婚礼或是葬礼!?


↑玩家所期待的“VF对TK”最终成为泡影?!

果然不出所料的是，世嘉和Sammy毁约了。

这本没什么奇怪的：强扭的瓜不甜，单靠父母做主而没有感情的婚姻，通常也长久不了。Sega与Sammy的合作本来就是仓促上马的短期行为，不但功利色彩明显，而且双方根本就看不到未来有多少前景可言，这样的合作若能成功才是笑话。

所以消息宣布后的结果是害得两家的股票都拼命往下跌，完全是与当初预想背道而驰的结果，再不趁机收场恐怕也再没机会了。

一得知Sammy与Sega解除婚约的消息，业界马上想到，Sega+Namco即将付诸实行，人们正等着看又一个怪物级的会社出现。


↑世嘉CEO香山哲对公司内部的派系之争无能为力。

但绝对令人跌破眼镜的是，几乎与Sammy发表破弃声明的同时，Namco也收回了与Sega合并的计划，一个业界至强巨人之梦只做了不到一个月便烟消云散。

这其中的奥妙实在让人看不懂。

Namco官方网站给出的理由是：世嘉没能在规定的日期内向南梦宫表明确切立场，因此Namco决定收回三周前提出的合并申请。

这似乎有点道理，可仔细想想却不是那么回事。

两个大会社的合并毕竟不是小孩子过家家，既然那么正式而慎重地提出了议案，怎么可能会下最后通牒式地只给对方不多几天时间做考虑、而且限期还没到便立刻收工回家?

更何况世嘉并非没有给Namco一个交待，《日本经济新闻》在5月8日报道中明确表示：SEGA与SAMMY合并成为白纸，与NAMCO继续协议，对于Namco而言，这绝对已经是一个清晰而明白的信号。

看起来，问题似乎还是出在Sega内部。

踏入业界50多年来，随着在街机事业上的成功以及MD的昙花一现，世嘉的自尊自傲已经成为了一种企业文化，渗透到了每一个员工的内心深处。

Sega是最强的、Sega只靠自己便能主宰一切，这种想法，即使是在Sega连年亏损、在家用主机市场上连战皆北的情况下，也仍然牢牢盘踞在所有Sega人的脑海中。往好听里说，那是Sega人骨头硬、有气节、不屈不挠；可往不好听里说，那就是不会变通、不懂委曲求全、不明白什么叫做卧薪尝胆、隐而不发。

所以，无论什么时候、无论有利无利，世嘉这样的公司想要与别人联合，都会遇到来自内部的强烈反弹。把自己并入别人企业这种事，根本想都不用想—世嘉宁死也不愿求全；而并掉别的企业，它也完全是不屑—天下最好的公司只有Sega，别的全都可有可无。

可以想象这两个合并提案在世嘉内部引起的风波和混乱，当然，和Namco合并的利益不但可观而且实现起来也比较容易，Sega高层自然是比较心动的。但对于具体合作方式、计划、未来走向等等却由于公司内部激烈的派系斗争和利益争夺而总是不能统一，所以虽然很希望能够与Namco继续谈下去，但也正如他们5月8日所表白的那样：现在还没法给出具体的回答。发出一个善意的信号，是这个公司现阶段最多能做到的事了。

同样的，在另一个老牌企业Namco内部，所遇到的麻烦与问题决不会比世嘉更少——虽然我们很少看到相关的报道。

由于这次合并将使Namco这个老牌的游戏企业彻底消失，可以预料此举在高层以及老员工心理产生的打击有多么重大：一个于1957年依靠两只木马起家成立起来的老牌会社，却要在50岁寿辰即将到来时将之拱手送给自己的老对手，这是无论如何也没法让人接受的。虽然说中村雅哉现在已经转到幕后，但会社的大小事情仍然要他点头。就算他本人同意这项提案（这已经非常不可思议了），他也很难去说服其他老人点头——虽然以Namco目前情势之窘迫，就算不合并也未必能挺下去。

此外，世嘉在与它社合并时多次表现出来的优柔寡断、犹豫不决，也让南梦宫感到为难。

虽然对外的正式公布是今年4月14日，但Namco的合并计划实际上是在去年11月份送达Sega的。整整半年过去了，Sega连一个象样的计划和回应都没拿出来，这怎么能不叫Namco心里窝火呢?6月份就将召开股东大会，这种情形下南梦宫拿什么东西出来给股东们看?又奢谈什么重振雄风呢?更何况一个合并提案所暴露出来的内部管理混乱，让南梦宫对合并后的预想不寒而栗。

南梦宫在5月9日大限来临之前便匆匆取消了原先提出的计划，但仍其矛盾复杂的心理可见一斑。在取消申明中Namco仍然表示，未来仍有继续合作的可能，但6月即将到来，前景无法预料。

人们清醒地认识到，作为独立的两个单体，世嘉也好、Namco也好，在走完50多年的历程后，现在离死亡已经不远。他们若能举行一场体面的婚礼，或许还有复生的可能。

否则，等待它们的就只剩下葬礼。

E3上两家会社的表现已足够说明这一切。　　特约撰稿人：王俊生

S SCOOP 著名导演吴宇森改行开发游戏 成立游戏公司力邀世嘉作搭档

本刊讯　来自此间的消息称，曾执导过《英雄本色》、《变脸》等著名影片的华人导演吴宇森建立的虎山(Tiger Hill)娱乐公司和SEGA签订了一份多年合作协议。一个知名好莱坞电影人和一个知名游戏公司签订长期合作协议这还是头一遭。人们普遍认为游戏业和好莱坞已经从相互试探到了打得火热的阶段。虎山宣称要重新定义动作冒险类游戏。这很合乎情理，因为吴的电影就是以动作为噱头，自然动作类游戏会成为其主攻方向。从SEGA的声明中也可看出。SEGA说：“吴宇森对动作电影的高深造诣和他高超的叙事才能，加上SEGA的雄厚开发实力，我们将定义动作游戏的未来！”



目前虎山在其官方网页公布了3款游戏新作，分别名为罪人、夜贼、束缚。

由吴宇森出资成立的虎山娱乐总部设在加利福尼亚的Santa Monica。

S SCOOP 美好的愿望并非总能实现 野村澄清FF7-2与“王国2”传闻

本刊日本专讯　日前，SQUARE-ENIX著名制作人野村哲也在接受日本游戏杂志《Dorimaga》专访时，泼了饭斯们一头冷水。根据他的说法，S-E并没有制作FF7外传的计划，而《王国之心2》的开发工作现阶段也没有展开。

曾负责FF7-10代角色设定的野村哲也表示：“早在去年底，《FFX-2》公布后就一直有传闻说SQUARE会推出FF7的外传，不过该消息并不属实。FF7是一款PS游戏，它的数据资源几乎都无法在PS2上沿用，开发FF7-2意味着一切从零开始，与制作一款正统续作没有任何区别。”


↑FFX2在只有前作一半的制作人员参与的前提下，在一年之内完成开发。

至于“王国之心”续作的情况，野村称：“迄今为止我们并没有正式公布《王国之心》的续作，《王国之心》并不是一款能够由让我们单方面决定推出的游戏，只有在SQUARE-ENIX和迪斯尼达成协议后，开发工作才会正式启动。”

中国电玩榜

本期公告：

1. E3最新展出的游戏群真是振奋人心，未来多款究极大作的发售一定会带给万年稳定排行榜不小的冲击吧，大家也要做好存款购物的准备了。其实星尘最期待的还是《合金装备3》和《机战D》呢，大根性发动！
2. 统计截止共收到有效选票1302张。

2003年第12期(统计时间2003年5月2日－5月15日)

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票:414

2 最终幻想8

上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票:402

3 生化危机

上期 3

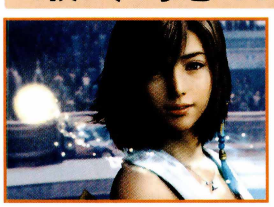


机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

计票:389

4 最终幻想10

上期 4

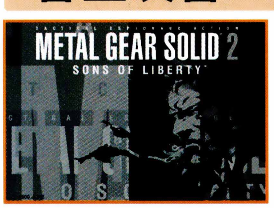


机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票:364

5 合金装备・索利德2

上期 6



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票:342

6	最终幻想X－2	机种:PS2	类型:RPG	厂商:SQUARE	其他:—	324
7	鬼武者2	机种:PS2	类型:AVG	厂商:CAPCOM	其他:—	305
8	超级机器人大战R	机种:GBA	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	299
9	真三国无双3	机种:PS2	类型:ACT	厂商:KOEI	其他:—	270
10	口袋妖怪・红宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	268
11	口袋妖怪・蓝宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	259
12	第二次超级机器人大战α	机种:PS2	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	237
13	实况世界足球・胜利十一人6	机种:PS2	类型:SPG	厂商:KONAMI	其他:—	235
14	火炎纹章・封印之剑	机种:GBA	类型:SRPG	厂商:NINTENDO	其他:—	228
15	超级机器人大战OG	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	210
16	恶魔城・月下夜想曲	机种:PS	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	194
17	恶魔城・白夜协奏曲	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	193
18	恶魔城・晓月圆舞曲 新	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	177
19	莎木2	机种:DC	类型:FREE	厂商:SEGA	其他:—	161
20	恶魔城・月之轮回	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	158

4月14日～4月20日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	2.1%
PLAYSTATION2	55.9%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	35.6%
GAMECUBE	6.4%

4月21日～4月27日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	0.9%
PLAYSTATION2	49.6%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	45.1%
GAMECUBE	4.4%

★四月中旬到四月底期间的游戏市场在GBASP逐渐走俏的趋势带动下GBA卡带的销售量也大幅的增长了起来，当然值得肯定的是这段时间内GBA上出现的一系列大人气作品都是带动软件销量的直接原因，而同期的PS2上却相对少有大人气作品出现，期待最大占有量主机GBA和PS2的更高表现！

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	得票
1	勇者斗恶龙8	PS2	ENIX	RPG	未定	4065
2	生化危机4	GC	CAPCOM	AVG	未定	1919
3	樱大战5	PS2	SEGA	SLG	未定	1802
4	鬼武者3	PS2	CAPCOM	AVG	2004年3月	1479
5	最终幻想·水晶编年史	GC	SCUARE ENIX	ARPG	7月18日	1051
6	神乐传说	GC	NAMCO	RPG	2003年夏	1039
7	新约 圣剑传说	GBA	SCUARE ENIX	RAC	7月25日	859
8	马里奥赛车GC	GC	NINTENDO	RAC	未定	832
9	MOTHER 1+2 新	GBA	NINTENDO	RPG	6月20日	684
10	J联盟创造球会3 新	PS2	SEGA	SLG	6月5日	646



瞩目

★最近较受瞩目的大作当推KONAMI的这款《SILENT HILL3》了，该作现已在欧洲发卖，全即时的画面（或说有少量CG背景）确实称得上是性能相对较弱之PS2主机中3D软件之最了，恐怖的气氛渲染比起前作再次突破，真·恐怖大作之一！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量	总销量
1	天诛3 新	PS2	FROMSOFTWARE	ACT	4月24日	175043	总:175043
2	火炎纹章·烈火之剑 新	GBA	NINTENDO	SLG	4月25日	151075	总:151075
3	瓦里奥制造	GBA	NINTENDO	ETC	3月21日	110212	总:349012
4	洛克人ZERO2 新	GBA	CAPCOM	ACT	5月2日	53839	总:53839
5	召唤之夜·铸剑物语 新	GBA	NINTENDO	ETC	3月21日	41480	总:41480
6	NARUTO 激斗忍者大战!	GC	TOMY	FTG	4月11日	37799	总:96799
7	第二次超级机器人大战α	PS2	BANPRESTO	SLG	3月27日	22367	总:461567
8	牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们	GBA	VICTOR	ACT	4月20日	18836	总:45336
9	勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心	GBA	ENIX	RPG	3月27日	12290	总:420890
10	.hack//绝对包围 Vol.4	PS2	BANDAI	RPG	4月10日	11992	总:98041



瞩目

★个人认为火纹是近期最有可研究性的游戏之一了，虽然制作厂商经历了多次的分分合合、风风雨雨，但连刚接触游戏的玩家们居然也能够在GBA上见到如此经典游戏系列的续作，这就不可不谓是当今游戏人之福了，祝愿纹章系列一路走好！

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	96366
2	世嘉四人麻将·网络对战版	(naomi2、sega)	29281
3	太鼓的达人4	(system246、namco)	19267
4	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	17501
5	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	15623
6	时间危机3	(system246、namco)	15496
7	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	9199
8	罪恶工具XXRELOAD	(naomi2、sammy)	6886
9	VR足球2002	(naomi2、sega)	6243
10	灵魂能力2	(system246、namco)	4430

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	分裂细胞	ps2、ubisoft、act
2	魔颤2	ps2、capcom、act
3	塞尔达传说·四神剑	gba、nintendo、arpg
4	大逃亡	ps2、scee、avg
5	THE SIMS	ps2、ea、slg
6	雷曼3·HOODLUM HAVOC	ps2、ubisoft、act
7	横行霸道·罪恶都市	ps2、rockstar、act
8	合金装备2·本质	ps2、konami、act
9	索尼克大冒险2	gba、sega、act
10	DANCING STAGE PARTY EDITION	ps、konami、音乐

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每隔半月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供，奖品为圣斗士造型精美钥匙链，特此感谢！



↑雅典娜的打手四人组钥匙链，极精美。

广东	何靖晖	黑龙江	尹航	广东	张世鸿	广东	沈克	四川	彭小雨
北京	马吉	四川	钟正坤	山东	李文卓	新疆	潘春彪	广西	杨建
云南	黄清	云南	黄浦益	上海	吴珍丽	广东	潘英	广东	李大勇
广西	李达辉	浙江	匡亚楠	海南	黄洁	北京	周卫斌	江苏	宋海静
广西	刘华蓉	福建	张静斌	福建	刘伟	辽宁	魏旭	湖北	罗冯政
山东	宫锦鹏	福建	高国辉	广西	易逸	福建	郑于胜	四川	肖植戈
浙江	崔城琦	辽宁	周天	浙江	高腾	天津	宋蛟炀	陕西	张飞
陕西	史爽	辽宁	刘晓杰	海南	吴伟祺	上海	朱振远	辽宁	胡栋
山西	郭家虎	江苏	徐炼君	江苏	蔡湘莲	海南	冯颖杰	黑龙江	孟国利
新疆	李靖	吉林	岳鑫	广东	陈文淦	北京	金楠	江苏	冯杨

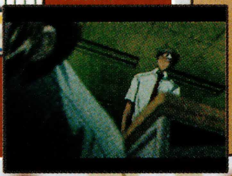
虽然漫画版与动画版现在已经结束，但是《最终兵器少女》仍然受到众多FANS的欢迎，于是就诞生了这部类型为恋爱AVG的游戏版《最终兵器少女》！目前已经临近游戏的发售日期，现在就让我们一起来预习一下游戏的系统吧！

伴随你的选择而逐渐发展的二人故事

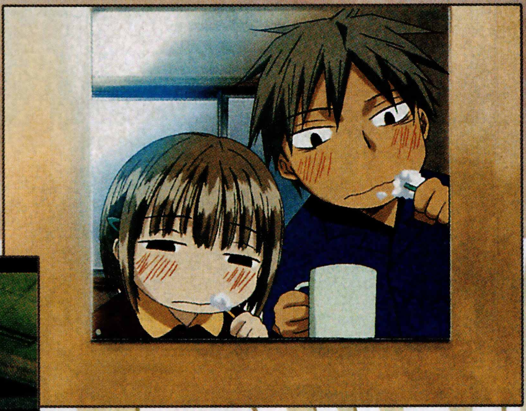
游戏基本系统采用了正统AVG的选项模式，情节会随着玩家的选择而逐渐推进。故事的构成与原作一样，被分成了数个章节，但是内容与原作不完全相同，追加了全新要素。游戏包含多种结局，玩家可以看到与原作不同的原创结局。



↑玩家不必按照原作的内容选择，可以自由安排故事的发展，体会原创内容是游戏的最大卖点。



↓关键时刻会插入精彩MOVIE，整个游戏就像一部动画片一样精彩。



人类最后的恋爱物语

简明而深奥的系统全貌终于拨云见日!!

高桥真原作的漫画版《最终兵器少女》和TV版动画（DVD现已发行到第5张）在亚洲地区大获好评，该作就是由这部作品改编而来的AVG恋爱游戏。玩家要扮演主人公修次与成为最终兵器的她——千濑，幸福的生活在一起，共同迎来地球的最终之日。这次，我们将为大家介绍现已公开的游戏系统的详细内容。特别是“感情选择指令”的几张游戏画面，更是格外的引人注目。



←修次和千濑是一对不成熟的少男少女，他们要怎样面对这段恋情呢？

好喜欢一个人

我要坚强地活下去



最終兵器彼女

SHE, THE ULTIMATE WEAPON



这就是《最终少女》风格鲜明的AVG系统!!

如前所述，游戏采用了AVG的指令选择方式。但是除此以外，游戏还大量描写了年轻的修次与千濑恋爱中的点点滴滴。在这里，我们将为大家介绍3个系统，至于其他的详细内容还是留给大家在游戏中自己挖掘吧。好了，赶快让我们来看几个最引人注目的部分吧，记住，这是游戏发售前的最后报道!

I 「兵器/少女」参数

在游戏中，千濑所感受到的幸福度将以数值的方式在游戏中显示。千濑的心，在兵器与少女之间摇摆不定。



←在画面中可以看到千濑的幸福度，赶快让千濑的心中溢满幸福吧。

II 感情选择指令

这是一个不同一般的特殊选择模式。修次的心声将不断化为文字浮现出来，玩家要在文字消失前赶快选择。



←心之声在一定时间后就会消失，所以时间是这个选择中最关键的问题。

III 画面点击模式

游标出现后，玩家可以自由点击画面的模式。点击的结果会直接影响着故事的发展，必须慎重哦。



←游标形状会随着点击地方的不同也会发生变化，而情节也会随之改变。

在此拉开序幕





PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.5.29
	类型：恋爱育成	价格：6800日元	其他：——

如果爱能够一直延续的话…
我就还会是人类吧?——

无双报道

令人背后阵阵发凉的TECMO的恐怖大作「零～ZERO～」如今以更大的恐怖再次苏醒了……!!



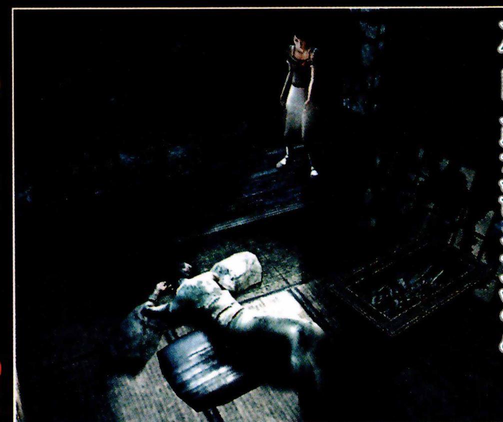
纯日式风格恐怖冒险游戏《零～ZERO～》的续作终于登场了！本作的主人公天仓泠和天仓茧是一对双胞胎姐妹，在游戏中她们将利用叫做“射影机”的灵力相机来击退陆续袭来的大量冤灵。本作将不再像前作一样单纯以一栋日式住房为舞台，而是将整整一个村庄搬上了游戏，玩家可以探索的空间比前作更加庞大了。同时，本作大幅增强了和同时出现的多个冤灵的战斗部分，所以无论是紧张感和动作性都大幅加强。更加广阔的舞台，更加强大的冤灵对手，你是否能够抵挡的住这无与伦比的究极恐怖呢！！



PS2	厂商：TECMO		发售日：2003年秋
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

从地图上消失的村中隐藏的疯狂到底是…？

村中弥漫着恐怖……



↑为什么在皆神村会有这么多的冤灵呢？如果无法解开这个谜团，你就不能从恐怖中逃离出去……！

无数的冤灵向你袭来！

无法从冤灵的包围中逃开。不管你跑到哪里，总是有新的冤灵在等待着你。还是鼓起勇气面对它们吧！

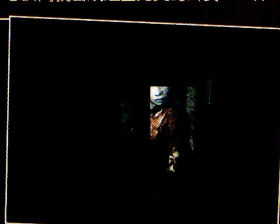
究竟在看着谁!?





←↑不管在哪里，冤灵总是徘徊在姐妹们的周围。一不小心瞬间就会成这些冤灵的饵食……!!





大量的冤灵同时出现了

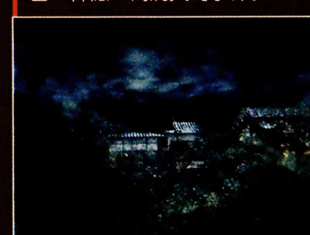
在前作中每个场景一般只出现一只冤灵，然而在本作中将会有多只冤灵向主角同时袭来。面对这么多的可怕的冤灵，姐妹俩是否能够存活下去呢？



主人公是双胞

这个村庄叫作“皆神村”

泠和茧无意中走进的皆神村是一个地图上没有记载的深山里的小村庄。周围曾经发生过数起人类因“神隐”而消失的事件。

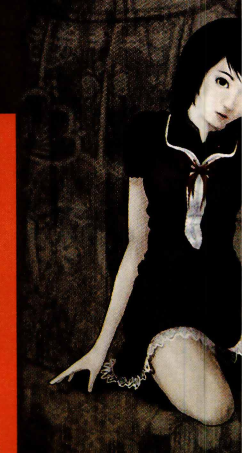


天仓 茧

姐姐天仓茧

天仓泠的姐姐。灵力感应很强但是耐性却很差。只要独自一个人就会很容易受到冤灵的引诱，所以一般情况下总是和妹妹泠一起行动。她的脚上留有小时候和泠一起玩时从山上滑下去所留下的伤痕，这似乎和剧情也有很大的联系。

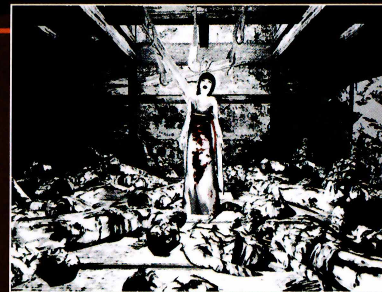




PROLOGUE

这是一对从出生之前就在一起的双胞胎姐妹，瞳孔中隐藏着坚强意志的妹妹泠，眼中总是流露出一抹忧郁的姐姐茧，她们俩正在一边感慨一边散步时，突然发现了一只闪着妖光的红色蝴蝶在面前飞舞。茧不由自主的被蝴蝶引诱而走进了森林里。“姐姐，不要去！”……在这个时候，沉睡于泠记忆中的黑色往事忽然的苏醒了，正是由于小时侯自己的不小心才造成了姐姐脚部受伤的不幸事件。突然，浓雾包围了她们所在的森林，前方无数的红蝶就像被风吹起的花瓣一般翩翩起舞……

泠的脑海浮现出神秘的场景



一个女人正站在无数的尸体中笑着。泠的脑海中浮现起一幅恐怖的画面。这个女人是谁？这一切到底是怎么回事呢……？

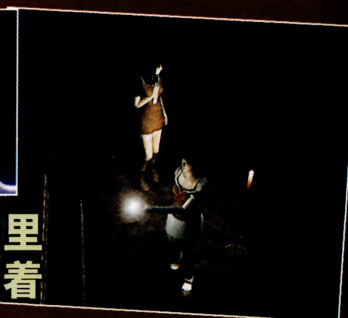
泠和茧的命运是？





红色蝴蝶……





在村子里面探索着



“红赘祭”是？

在这个皆神村，每隔一段时间就要举行一次神秘的「红赘祭」，这是一个将一对双胞胎巫女当作活祭品奉上的可怕仪式。游戏中泠和茧就来到了这里。



将双胞胎巫女作为活祭品…

胎姐妹





天仓 泠

妹妹天仓泠

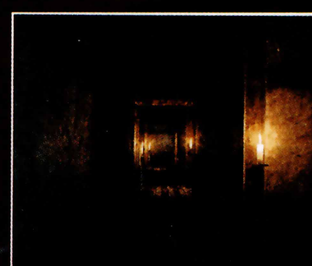
茧的双胞胎妹妹。拥有和姐姐不同的灵力，只要握住茧的手，她就可以看见“残留的景象”，在游戏中她得到了可以将灵魂封印进去的照相机“射影机”。并以此为武器保护着自己逃脱。

将徘徊的灵魂封禁起来的“射影机”



以整个皆神村为舞台

泠和茧这次以整个皆神村为探索的舞台。看起来普通的房屋暗藏杀机、浓雾迷漫的恐怖森林……究竟该怎么做才能从冤灵的包围中逃脱呢？

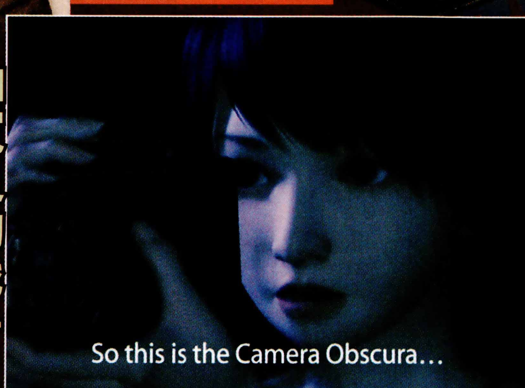


宅邸也可以进入



深深森林及谜一样的场所

和冤灵的战斗开始了……





小狗与我的火爆故事开始了



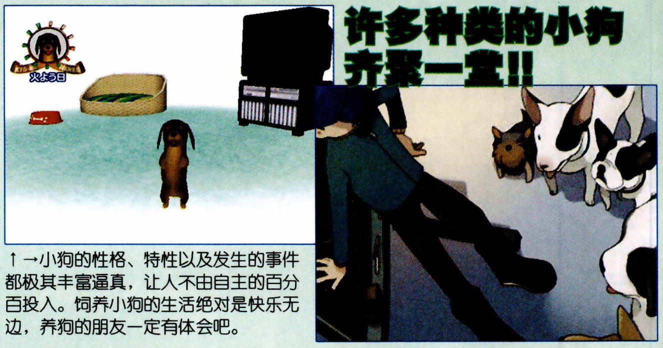
PS2	厂商：DIGICUBE		发售日：2003年7月	
	类型：SLG	价格：5800日元		其他：——

日本富士电视台播出的人气特别节目《闹钟电视》化身为PS2游戏《今天的小汪》登场了。众多活泼可爱的小狗狗将与诸位玩家亲密接触，千万别迟疑，这就是展现你爱心的最佳时刻。

大家养小狗的游戏『今天的小汪』前来拜访!!

《今天的小汪》是由日本电视台播放的人气电视节目改编而来的饲养小狗的育成游戏。游戏与电视节目一样，描写了一群可爱小狗的成长历程，即便是那些没有养过小狗的朋友们也能够在游戏中产生共鸣。游戏完全再现了小狗的生动表情、动作，以及那一双双水汪汪的大眼睛，光是看着它们就让人快乐得不得了。玩家要扮演饲主，从柴犬、吉娃娃、小猎犬以及杂种犬等许多品种中选择一只自己喜欢的狗狗饲养，与小狗共同体验成长中的辛酸与喜悦，而且在育成结束后还可以入选《今天的小汪》节目。另外值得一提的是，负责给游戏配画外旁白的仍然是日本著名播音员西山喜久惠，为你介绍你所养育的小狗。

许多种类的小狗齐聚一堂!!



↑→小狗的性格、特性以及发生的事件都极其丰富逼真，让人不由自主的百分百投入。饲养小狗的生活绝对是快乐无边，养狗的朋友一定有体会吧。

就让我们和"小汪"一起生活吧!!

扮演饲主的你要将一只幼犬抚养长大。你的养育方法与小狗的健康、对人的信任度、性格特征等息息相关。如果你对小狗照顾不周，疲劳值过高小狗就会离家出走，游戏也随之OVER。在这里，我们就为各位介绍一下正确的养育方法，大家一定认真阅读哦。



我和小汪 散步

玩家可以从商店街、公园、河边等场所任选其一，带小狗去散步。散步的时候，还会遇到其它的小狗或者与街上人闲谈，总之会发生各种事件。如果去商店的话，就能买到自己想要的道具。



可以去的地方五花八门

↑一直紧紧盯着柜台里的肉一动也不动……好可怜！





←↑狗狗都喜欢散步，所以大家要让它们尽情地跑个够。



↑在商店街等地散步时可以和各色人物对话，非常好玩，或许这就是生活中平实的乐趣！





参与到街上人们的日常生活中去

我给小汪 喂食

玩家可以在宠物商店买回各种宠物食品。吃了这些，小狗的疲劳值和体力就会有一定程度的回复。但是不同种类的狗对食品的好恶不同，所以要认真选择！



好好吃哦～



我给小汪 梳洗整理

身为饲主应该定期给小狗梳洗，以防止异味或毛色的减退。要是偷懒的话，街上的人对它的好感度就会下降！



变得更漂亮身上也更舒适

我和小汪 做游戏

玩家可以用在商店或事件中得到道具和小狗一起游戏。根据使用道具的改变，小狗的各项参数也会发生变化。与狗狗一起游戏的乐趣是难以言表的。

→游戏时也会发生特殊事件。





↑玩球的时候可以提高小狗的特技等数值，娱乐即是学习，不错的选择啊！

我给小汪 做全身检查

参数提高时不仅会发生特殊事件，小狗的特技也会觉醒。满足一定条件后就可以参加《今天的小狗》这个游戏中的节目。值得期待啊！

培育出色的好狗狗





↑对饲主的信赖度、身体的敏捷度、以及鼻子的灵敏度等状态都可以在这里一览无余，非常方便。

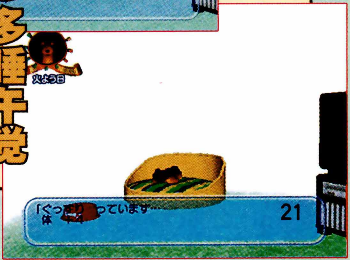
我让小汪 睡个午觉

散步或游戏等活动会让小狗的体力不断减少，每天让它睡个午觉休息一下的话，体力就能恢复了。狗狗的睡姿真是可爱！

←看着小狗安心可爱的睡姿，心中不由得涌起一股暖意。



多睡午觉身体好好



「MF」的最高新境界!!

Monster Farm 4

モンスターファーム4

怪物农场4



PS2	厂商：TECMO	发售日：2003夏
	类型：育成SLG	价格：未定	其他：——

喜欢《怪物农场》系列的朋友们赶快集合！该系列在推出PS版和GBA版后，载誉而归登陆PS2!！在这次的报道中，我们将为大家带来最新作《怪物农场4》的好料情报，有趣的新要素在此倾情奉上!！

尽情享受与最新MF怪物亲密接触的乐趣吧!!



这就是崭新的「MF」的世界!!

PS2版MF最新作的各方面都得以大幅强化和更新，即便是把它看成一部全新的游戏也毫不为过！

根据厂商提供的消息，目前可以确定的变更点包括以下4个方面：①可以操作饲养员的动作；②可以同时养育多种怪物；③可以定制农场；④可以和育成中的怪物一起冒险。下面我们将为大家着重介绍以上4点中的3个变更点。

托古鲁

位于IMa大陆的东北部地区，是为了开拓北方大陆而建设的城镇。自从13年前怪物神殿的遗迹被冒险家发现之后，就开始进行圆盘石的再生。战斗比赛由FIMBA运营。

和育成怪物密切相处 用爱心认真呵护它们



饲养员就好像是玩家的分身，在本作中大家可以更自由地操纵主角，直接参与怪物养成和野外冒险，与自己饲养的怪物朝夕相处，共同成长！



通过画面内的饲养员，玩家似乎真的接触到了自己饲养的怪物。

法恩

「MF」系列的足迹

怪物农场系列的历史是怎样的呢？下面就让我们聆听游戏开发者对于整个系列的制作理念的解释吧。对本系列不够了解的玩家可要睁大眼睛啦!！

阅读右边的介绍后，就算是对《MF》系列没什么兴趣的玩家也会产生想玩玩新作的冲动吧。



怪物农场

■PS■普通版：1997年7月24日发售(BEST版：1998年11月19发售)■普通版：5800日元(BEST版：2800日元)



在PS刚推出之时，其使用光盘为载体的特点在业界引起了轩然大波。为此我们也希望制作一款容量更大、画质更高、与光盘载体相符的游戏，当然我们也构思了许多好点子，来丰富游戏的内容，提高玩家的可玩度！

怪物农场2

■PS■普通版：1999年2月25日发售(BEST版：2000年7月27发售)■普通版：5800日元(BEST版：2800日元)对应POCKET STATION



在一代的基础上《怪物农场2》对游戏的系统进行了改良与完善，游戏内容也进一步充实。同时，为了照顾玩过一代的玩家，我们还加入了利用存档文件的“石板再生”的要素。事实证明我们对于二代的革新受到了玩家的欢迎。

同时养育多只怪兽将成为可能!!

本作不同于系列其他作品的最大区别在于，可以同时饲养多只怪兽。看着可爱的怪物们农场里跑来跑去，身为饲养员的你一定会在心中涌起一丝甜蜜！不过同时饲养多个怪兽和过去的单体培育相比，难度提高了许多。作为农场主的玩家要随时留意每个怪兽的成长情况，掌握它们的喜好和性格，为它们创造一个健康快乐的成长环境。





热闹非凡的怪物农场!!

通过照片我们可以看到众多怪物共同生活的热闹场面。看到它们健康成长，作为农场主的玩家一定会乐不可支。

利用「训练器」锻炼怪物

育成怪物需要使用叫做“训练器”的训练器械。游戏提供了数10种器具以提高怪兽的力量、耐力、头脑、回避、体力和命中率等各种参数。这些器具可以根据具体情况由玩家随意调配，如何合理地配置各种训练器械是培育强大怪兽的关键所在。





训练器也会进化

用于提高怪兽各项数值的“训练器”，在满足一定条件后也会发生很大的变化，从而使训练效果进一步提升。上图就是正在训练的怪物，看样子还蛮认真的嘛！

和怪物们组队展开惊险刺激的大冒险!

与亲手培育的怪物组队，向着未知之地进发。游戏中的冒险领域既有树木丛生的原始森林，也有出现怪物的古代遗迹，总之各种场所应有尽有。在冒险中玩家要挑选那些威力强大的怪兽与自己同行，只有借助怪兽的能力才能在冒险中处于有利位置，解开未知谜题，不断向前进，挑战极限。



活用怪物特技 突破重重难关

冒险中的地形各种各样，其中有些地方是饲养员无法进去的，这时就需要利用怪物们的能力才能继续前进，大家必须齐心合力共渡难关！记住，怪兽们是最可靠的伙伴。

不管怎么困难，只要和怪物们一起就一定能够克服。



这里蕴藏着无数的谜团 赶快找到迷宫的出口吧!!



托古鲁的住户

这里介绍的是与饲养员法恩同样住在托古鲁的居民。这些人个性丰富，活灵活现，主人公与他们之间会发生各种各样的小故事。

奇扎莱

担任神官的职务，喜欢历史学和神学，由于在托古鲁地区发现了遗迹和壁画，兴趣已经向这方面转移。



莉 欧



奇扎莱的独生女，不喜欢和陌生人交流。但看到可爱的怪物时就会从心底露出平时难得一见的笑容，是个性格内向的女孩。

蒂 蒂

原属FIMBA的著名饲养员，实力强大但人气太差，为此正在努力增加参加大会的机会。她在乘船旅行的途中遇到了法恩。



优 莉



在托古鲁道具店工作的女孩。怀着“希望某天能够成为饲养员”的梦想，顽强地独自进行着刻苦的学习。

怪物农场ADVANCE

■GBA
■2001年12月7日发售
■5800日元

这是登陆便携主机的第一部作品，为了迎合手掌机的消费群体，我们抱着“入手容易深入难”的理念开始了游戏开发。此外我们还加入了文字输入系统，以自己亲朋好友的名字为怪兽命名，游戏乐趣大增。



怪物农场ADVANCE2

■GBA
■2002年10月25日发售
■5800日元

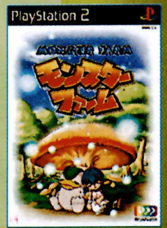
沿袭了掌机前作中大受好评的文字输入系统，并加入了体现偶然性的合体系统，此外玩家还可以将前作的记录拷贝过来，而PS版中的探险系统再次复活。集大成的作品在GBA上获得成功。



怪物农场

■PS2
■2001年3月22日发售
■6800日元

其实这部作品最开始是准备为PS制作的。由于我们的构想是用整个世界作舞台，所以特别采用了多地区的育成系统。而且设计上也充满了动画风格，利用全新表现手法使整个游戏更加清新可爱。PS2上的第一部作品因此大卖。



七人の侍 SEVEN SAMURAI 20XX

已故大师黑泽明所导演的电影《七武士》以及他所导演其它数部作品，给全世界造成了很大的影响，这款游戏也是在这个影响下所诞生的产物。对于没有看过原作的人，千万不要错过这个机会！！



纳托 自幼就从师于剑豪武藏，受到其剑术指点的年轻武士。

艾特 原密探猎人。现在过着隐姓埋名的生活。

珂由 拥有从她优美的身段来看绝对无法想象的强韧，是一个神秘的女剑士。

乔蒂 纳托7岁的时候被武藏领养的孤儿，也是纳托第一个朋友。

勘兵卫 擅长谋略的老将，是个经历过无数战火洗练的勇士。

罗杰 在巨大的红灯街上收帐的萨拉一家的保镖。也是勘兵卫的战友。

塔茨马 抢夺金钱、首饰、食物并且分给贫民的侠盗，也是弱者的朋友。

7武士 守护被机器人追杀的少女日向的武士们，即使信念和目的各不相同，为了拯救世界而团结了起来。



扎克斯 喜欢杀戮的血腥味和战场上的快感，犹如徘徊的恐怖恶犬机器人。

W 全部由拥有优秀能力的人组成的密探集团的一员。

阻击日向的敌对势力有2股，其中之一是一切都隐藏在神秘背后的机械化生命集团HUMANOID，另一个则是由人类精英组成的密探集团。

谜之少女 日向 被机器人和密探所阻击的神秘少女。

七人之侍

PS2	厂商：SAMMY	发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：未定 / 其他：——

电影名作 以『七武士』为主题

不朽的名作《七武士》在PS2上苏醒了！从游戏的副标题《SEVEN SAMURAI 20XX》来看，我们可以知道这个游戏的时代是设定在近未来的。与电影一样，游戏仍然以7个武士为中心，缓缓展开厚重的情节。

玩家操作的是一个叫做纳托的年轻武士。该作是一款以一对众的动作游戏。玩家可以通过简单的操作体验“斩”的超爽快感觉。和电影一样，随着故事的推进7个武士集结在了一起。邂逅谜之少女日向，决定世界命运之战现在开始！

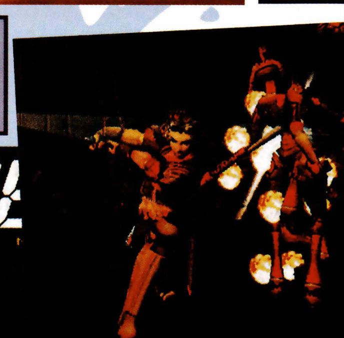
SAMMY作为一家业务领域涉及家用游戏业的柏青哥街机商，此番代理了Dimps小组的作品。



二刀流是？ 纳托手握双刀的攻击招数。一旦得到了新的武器，就可以学会不一样的攻击方法？

连是？ “连”表示计量器。是否和使用连续技有关呢？这个计量器一旦蓄满又会发生什么呢……！？





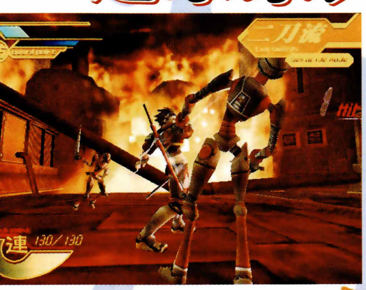
←↑如果连打的话，就可以发动各种不同的招数。接下来再输入不同的指令，就可以使出必杀技了！！



OPENING MOVIE

该作在5月14日美国举办的世界最大的游戏展E3上正式亮相。上图的几张画面就是游戏开场动画中的镜头。

的近未来剑术动作游戏!!



↑受到不明身份的对手攻击，纳托一个人勇敢的只身对抗！

满载特殊事件的场面!!

本作是一款采用了3D技术制作，将面前敌人尽数斩杀的动作游戏。不过，在一些关键地方也会插入与BOSS对决或事件画面，以这种方式展开游戏情节。现在，我们就为大家介绍一下游戏序盘的剧情！！

扎克斯登场!



↑与机器人“扎克斯”的对决迫在眉睫，胜败难料！

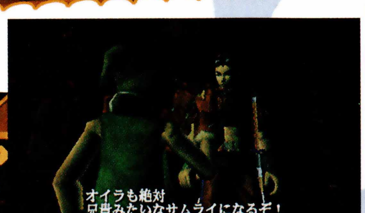


→扎克斯在游戏中要与玩家数度交手，是一个命定的宿敌。

注意敌人再次来袭!?



↑→不要轻易放松警惕，要时刻小心周围再次出现敌人！在激烈的战斗中，纳托偶然遇到了朋友乔蒂。



↑纳托帮助了被机器人袭击的一群人。这就是命运的相会吗！

世上最大最强的合作!!

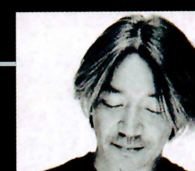
本作由活跃在各界的世界级重头人物携手开发！黑泽明大师虽然现在已经亡故，但在黑泽久雄率领的黑泽制片厂的全面协助下，首次实现了《七武士》游戏化。



电影《七武士》导演　黑泽　明

1910年出生于东京。从首部作品《姿三四郎》以来，陆续创作了数部电影佳作。1950年的《罗生门》更是获得了威尼斯电影节的最高奖，在世界各地引起了很大的反响。

主题曲　坂本　龙一

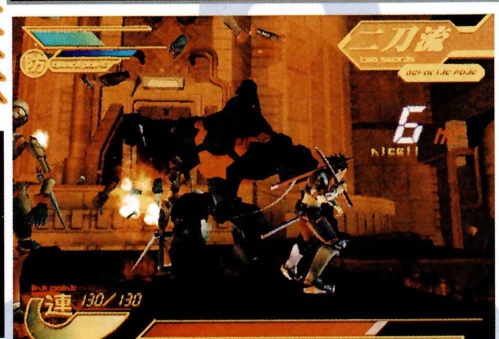


1952年生于东京。1978年和细野晴臣、高桥幸宏结成了YMO。解散后仍然接受了很多好莱坞电影音乐创作的委托，并造成了世界范围的影响。



人物设想　梅比乌斯

1938年出生在巴黎。50年代推出了漫画处女作。代表作是《Blueberry》，并负责了电影《外星人》等片的概念设定工作。



←玩家在遭到敌人袭击时，可以使出各式招数进行反击。画面中这个巨大的敌人实力如何呢！？



今后等待着他们的命运是什么呢……？





我是蚊子，平时嗡嗡的飞来飞去，最喜欢喝的就是人类的血。对于我来说，血是无可取代的至极美味，还能让我变得更漂亮英俊。反击？在这个游戏里是没用的啦～

PS2	厂商：SCEI		发售日：2003夏
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

夏天来了，“蚊”也来了……

长久以来，人类和蚊子之间一直进行着吸血与反吸血的斗争，描写了这场空前旷古惨烈之战的《蚊》之续作登场了。在这次的新作中，加入了不少前作没有的新要素。不管是从金发美女身上吸血、还是在战斗中加入的“要害”概念都会让玩家们大为兴奋。好啦，今年夏天也要尽情的从人类身上吸血、吸血、吸血、吸血吧！！

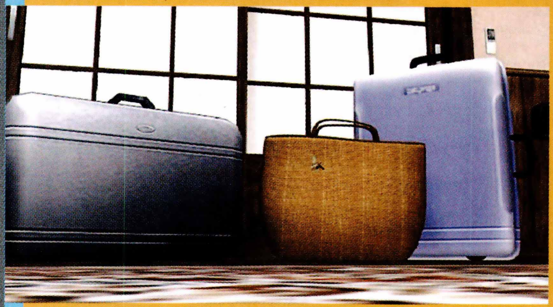




↑→基本游戏规则和前作大体相同，慢慢品尝吸血的乐趣吧。

山田家前往夏威夷

吸血的夏天今年又来喽…。这么想着的主人公（蚊子）决心按照预想发动袭击。没想到，山田全家却要到夏威夷的欧湖岛去度假旅行。呵呵，如果你以为蚊子会这么轻易放弃可就大错特错了，蚊子也要一同前往夏威夷！



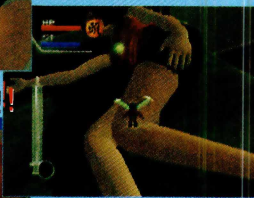


←在空中盘旋的蚊子正算计着如何吸到人类的血。



←被健一发现了。难道末日来到了吗！？

↓女孩子的血格外香甜！？如果你这么想的话就赶快吸吧！



吸血战、二次展开！！





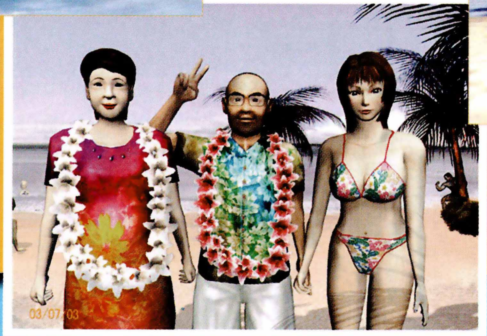






↑高中毕业后的丽奈现在已经升入短大了，今年19岁的她，显得更加成熟美丽有女人味。

在观光胜地也要吸血



→穿着夏季大特卖在商店街上买来的衣服一起拍照留念。



←一旦受到攻击，弱小的蚊子只有一命呜呼了。

美国“蚊子”也将登场

这次，除了随山田一家一同来到夏威夷的主人公蚊子外，连美国蚊子也登场了。如果选择它作主人公的话，故事情节就会完全不一样，究竟日美代表在本作中会有什么不同的表现呢，真是让人期待啊。虽然整个游戏基本上都是一只蚊子单独行动，但说不定也会出现两只蚊子协力吸血的场面哦。



出生在夏威夷的美国蚊子!!

←戴着墨镜，留着前卫发型，身上还有星条旗的图案!!

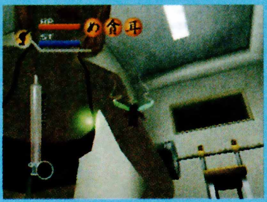
……蚊子“又”来了～～!!

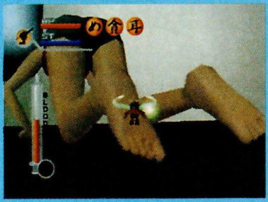
也可以品尝金发美女的血哦



把你的吸血针扎进洁白美丽的肌肤!！在这次的新作中，蚊子还能从金发美女的身上吸血，现在我们要为大家介绍一下山田家居住的旅馆，以及在布朗家的爱丽斯身上发生的两场战斗。

→爱丽斯的血香甜可口，哦呵呵呵^O^





←从后面攻击就不用担心啦～

爱丽斯＝布朗 Elis＝Brown

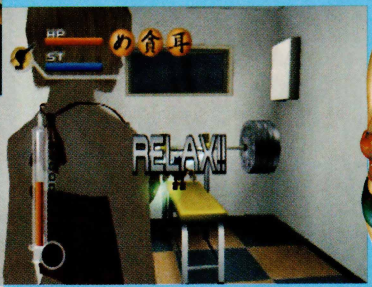
布朗家的长女，今年18岁，身高168，体重52公斤。虽然表面上看起来是一个很温柔的女孩，不过偶尔发起火来也是很恐怖的。爱好是听音乐，和男朋友煲电话粥。





↓她的志愿是成为万众瞩目的女演员。在好莱坞华丽的舞台上演出，是爱丽斯长年的梦想。



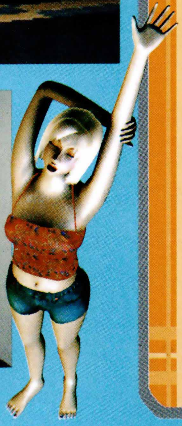




血、血

就算是反击也没用的

↑对方也许会突然从隐蔽的地方拿出致命武器来攻击主人公也说不定哦。



如果阻击要害部位攻击效果倍增！

一旦人类发现了主人公的存在，一场战争就会揭开，这个设定在《蚊2》中依然健在。不过这个系统在今次的续作中又有所改良，在战斗时加入了“要害”部分的设定。如果优先攻击“要害”的话，能够更快地平息人类的愤怒。



这就是所有的要害部位吗!?

←线内所圈出的部分显示的就是对方的要害，画面中的被袭击的人类已经摆出了战斗姿态。要想平息她的愤怒，看来只能攻击禁断（?）之要害了！?

首先攻击这里吧





↑对要害发动的攻击成功了。为了再次回到吸血画面，看来就必须有点耐性持续攻击弱点才行。

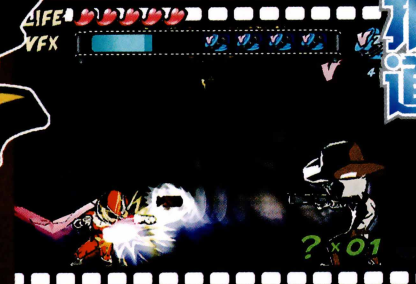


→攻击要害时一般不会受到对方的反击，不过在攻击像脸这样的地方时，还是小心一点为好。



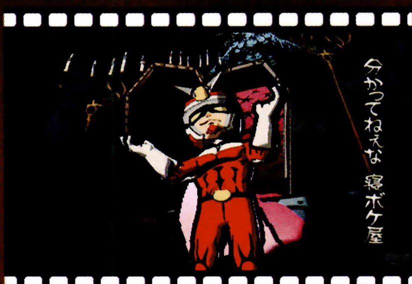
VIEWTIFUL JOE

幻侠乔伊



GC	厂商：CAPCOM	发售日：2003.6.12	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

CAPCOM的经典动作游戏家庭将要又添一员，这次导入的全新制作理念将给玩家们带来前所未有的冲击!!!魄力角色、系统介绍续篇速报尽在无双报道。









毫无拘束感的画面、动作，玩过《幻侠乔伊》这款动作游戏你才能体会银幕英雄到底是什么。这次我们要为大家介绍的就是CAPCOM最新公布的信息了，带领乔伊走上英雄之路的“Blue队长”、出现在乔伊面前的神秘怪人团伙，以及他们之间激烈的战斗。

在英雄电影中担任主角的“Blue队长”一直是乔伊最憧憬的偶像，然而在面对从电影中跳出来的敌人“Shadow”——一个企图侵略现实世界的家伙——时却不幸败北。于是，他将未来托付给了本游戏的主角乔伊，并把“v-watch”送给了乔伊。当戴上v-watch的乔伊高喊“变身!”时，一瞬间在四射的光芒中，乔伊全身被鲜红色的战服包围，“幻侠乔伊”就此诞生!

乔伊代替Blue变身成英雄，勇敢的开始了反击。乔伊在正常状态下能使用双枪奔跑跳跃等动作很华丽的作战，但对于能从空中攻击的“birdie jet”和“birdie chopper”等敌人时绝不能掉以轻心。可是，一旦我们的英雄使用出“VFX Power”，那么他面前的任何敌人都将被彻底粉碎。当乔伊使用“Max Speed”技能时，可以将众多敌人瞬间打倒，而如果乔伊发挥出“Slow”技能，那么他的所有感知能力将得到大幅度提高，周围的景物全会变成慢镜头，在这个时候就可以大展身手了，这些力量就是乔伊胜利的关键之所在。

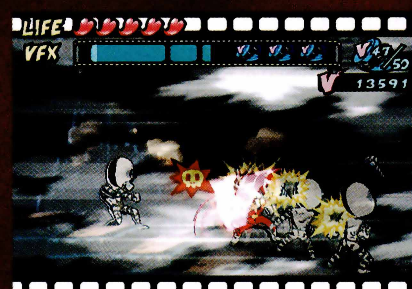
闯入敌阵的乔伊在面对使用“黑色雷鸣”的Shadow爪牙之一“翼翔怪人 恰尔兹Ⅲ世”时，陷入了真正的苦战。在这款单纯依靠英雄之力追求胜利的热血游戏中，我们能够完全体会到“真正美丽的胜利”所带来的快感。开始走一条“英雄”之路吧。



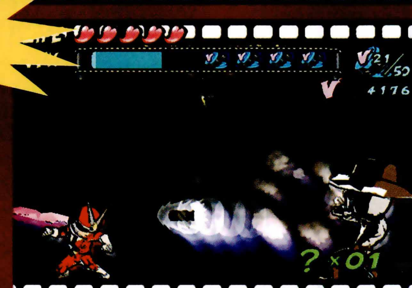
变身

即使是快速的导弹我也照踢不误，BLUE队长的意志由我来实现吧！













长久之后再次回归的急速赛事

考验大家动态视力的时刻即将到来……





山脊赛车 进化(暂定名)

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2003年内
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

在经过两年的沉寂后，山脊系列的最新作品再次与车迷见面。从目前公布的画面看，游戏似乎借鉴了许多GT赛车的特点，并推出了两位全新的香车美人，下面就请大家先睹为快！

由美女代言的都市竞速

一直以速度感出色而著称的赛车游戏《山脊赛车》系列终于公布了续作的情报，新作的名字被暂定为《R:Racing Evolution》，预计在PS2、GC、XBOX三部主机上同时发售。新作延续了系列中追求真实与速度并进的路线，依然以各类真实的赛车参加赛事。根据以往NAMCO的习惯推测，本作中一定会增加系列中未收录的新车型，而速度感的表现想必也会更上一层楼。游戏赛道方面回归了《山脊赛车3》的路线，不再是主路线加岔路的形式，从目前公布的情报看，《R:Racing Evolution》已收录了世界各地11条不同的赛道。



继永濑丽子和深水蓝之后，NAMCO在山脊系列最新作中推出了两位全新的形象代言人。但是根据目前公布的资料，我们还无法确认她们的名字。不过从两人的着装来看，似乎她们也会作为车手参加赛事，如果真是那样的话，山脊系列将在本作中出现重大突破。

画面表现POWER UP



车体的金属质感更强，光源趋于真实。



少有的林地场景，很清新的感觉～



街道赛事的扛鼎之作

从公布的图片来看，尽管新作中增加了林地场景，但街道赛事还是游戏中的重中之重。





经过两年的沉寂之后 新作在三部主机上至霸

爽快与刺激并存



前几作中转弯的技巧都不相同，不知道新作会是哪种，松油门？亦或是点刹车？



由于《山脊赛车》系列一直追求真实，玩家不必担心会遇到太夸张的赛道～～



难得的直道，也许是要接近终点了，将油门一踩到底！冲将去也！

CAPCOM、Dream Factory、Spike三大游戏公司联手展开新作制造计划!!本次带给大家的就是最新动作游戏《深红之泪》。



Crimson Tears™
クリムゾン ティアーズ
深红之泪

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：合力开发

Dream Factory正在开发中的武器格斗动作游戏!!

《深红之泪》是一款以近未来的虚拟世界为舞台的3D动作游戏，故事描写了该作的三个主人公飞鸟、时男、枫和罪恶势力的斗争。出乎人意料的是，这三个主人公并不是真正的人类，而是专门为了战斗而生产出来的人型生物兵器。在不断为了罪恶势力“WEPONIX”公司战斗屠杀的同时，他们发现了自己的存在，为了摆脱永远受人操纵不断为恶的命运，他们开始了永无止境的逃亡，本作就是描写了三个主人公在逃亡的战斗中寻求可以流下眼泪的“人类感情”的过程。

本作由曾经开发了《TOBAL》（《行星格斗》）等知名3D对战格斗游戏的Dream Factory开发制作，并得到CAPCOM和Spike的鼎力支持，该作同时融合了充满魅力的人物设定、精彩的剧情和绝佳的3D渲染技术。这次，我们为玩家介绍的就是《深红之泪》的完全世界观!!

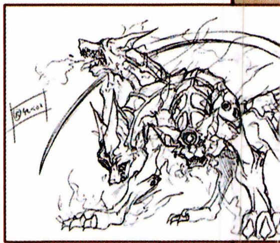
寻求“爱人之心”……

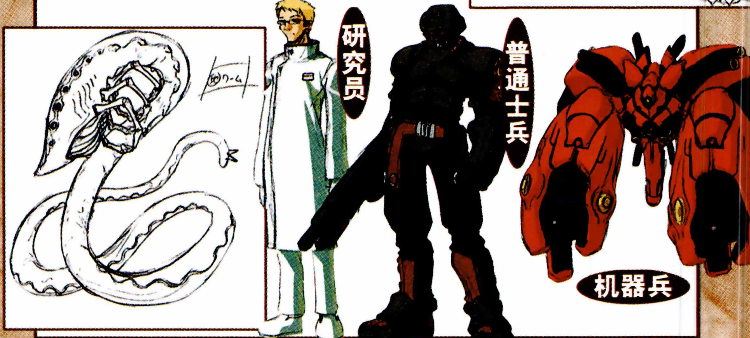


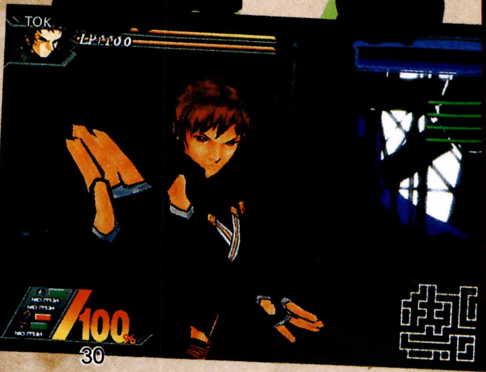

↑→敌人来自“WEPONIX”公司，玩家要消灭追杀的CREATURE兵、机器兵和其它生物兵器。

世界观

50年后的东京，看起来并没有太大的变化，街上仍旧是一片和平的景象。惟一不同的是，一栋栋属于“WEPONIX”公司的高层建筑大楼已经林立在东京的主要街道。“WEPONIX”公司实质上是靠从世界各地发生的战争中获得暴利急速成长起超兵器开发公司。表面上它是普通的生物工程公司，可怕的是该公司对政府有着极大的影响力，并操纵着国民的一举一动，是真正的影之支配者。







全新角色与3D要素交相辉映，进化的系列最新作登场！






ROCKMAN X7
洛克人X7




全新的角色、3D的世界、高超的动作性、热血的配乐……集系列大成于一身的洛克人最新作即将在PS2上登场。由思考型机器人演绎的科幻冒险将再次向人们展示正义的力量。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2003年7月
	类型：ACT	价格：5800日元　其他：——

由2D操作理念演绎的3D大冒险将一如既往的紧张刺激！

虽然游戏的场景全部以3D多边形构成，但是具体操作仍会以2D理念进行。不过，以华丽3D画面表现的X的“强力射击”和ZERO的“激光剑”都是非常值得期待的动作。游戏中三位主人公的动作大幅强化，而与其息息相关的故事情节也扣人心弦。作为洛克人登陆PS2系列的首部作品，X7将为玩家展现一个充满动作感的前卫世界。


新角色ACCEL正在用枪攻击敌人，除了射击以外他还有其他的攻击方式吗？

Who is 主人公的声优？

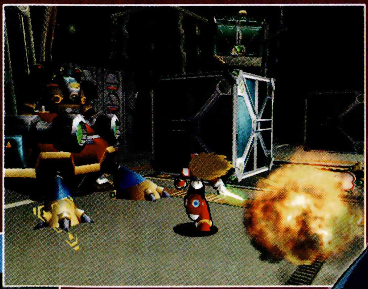
森久保祥太郎将在《洛克人X7》担任的主人公x的配音工作，同时他还要为游戏演唱片尾曲《Lazy Mind》。片尾曲《Lazy Mind》由井上日德作曲，森久保祥太郎填词。为了配合游戏的战斗主题，经森久保祥太郎诠释的游戏歌曲充满了热血味道，玩家可以从中体会到一种勇往直前的精神。



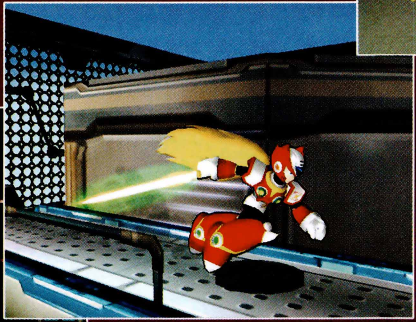
未来世界中三位永不言败的机器战士为了正义再度点燃熊熊战火！！

在机器人逐渐进化、甚至拥有自我思考能力的未来社会中，系列的主人公X和ZERO仍在和层出不穷的非正规品机器人(Irregular)不断战斗着，但是他们所属的组织IRREGULAR HUNTER已经开始走向衰败。另一方面，一个名为红色警戒(RED ALERT)的神秘组织正在逐步扩大。就在这时，原属红色警戒的成员ACCEL加入了X他们的阵营。两个组织之间的矛盾再次激化，难道这场战斗真的不可避免吗？


主人公X的枪械攻击威力令敌人闻风丧胆。


游戏光源饱满，爆炸场面逼真刺激。


新角色ACCEL是一个没有过去数据的少年思考型机器人。


ZERO的武器是华丽的光剑。随着他的跑动，金色的长发在身后舞动，手中的光剑熠熠放光，充满魄力。




Concourse
West & North
Halls
MIDWAY
E3
2003
MM秀

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

4月25日～5月15日

评论人



本月的游戏重心向GBA转移，原以为只要把钱搞定就可以搞到原版卡带，结果直到现在也没有看见晓月圆舞曲的正版。不过这次的中文版超提前出现，令我十分吃惊，遂立即购入中文版卡带一盘，也算是圆满了。虽然现在攻略的进度还不是很理想。



《恶魔城·晓月圆舞曲》已经完成了全地图100％、全魂收集100％、PERFECT ENDING。感觉这次恶魔城和火纹的制作真是让人惊奇的强，两款电视游戏起家的大作已成功定位在了GBA上，并且素质丝毫未减，看来便携平台在某些方面更吸引厂商在上面制作游戏啊。



某天，本来只是打算清一下光头而把自己的PS2拆开，结果越拆越乱越拆越零，导致最后连装都装不回去了……看来没点专业水平与知识还是不要自己乱来的好。幸好认识某个专卖店的BOSS，人家免费帮忙再度组装好了，否则真怕自己勉强组装后会多出什么功能来(－_－b)。



某日得知要确定新形象，遂找寻早年间学习电脑上色的书开始制作，完成后也算找回了些许当年为漫画拼命的感觉，不过现在的水平……('_'b)。本月开始攻略美版飞空之舞4，这类游戏还是英文听着舒服。另：PC版《飞空之舞》线上军衔升为中佐，大欢喜！

发售 游戏

2003年5月8日 恶魔城 晓月圆舞曲



机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：ARPG
媒体：卡带

GBA的恶魔城系列最新作品，游戏的基本系统与前作相比又有了很大的变化，难度比前作有所提高，是近期GBA玩家必备的游戏。

MASCAR 9

本次的恶魔城最大的感觉就是变难了，虽然和月轮那变态难度还有一些差距，但还是能让人感受到通关的难度。新登场的灵魂收集系统取代了以前的副武器设定，以前那些经典的武器，比如斧头、十字架还有圣水等等在本作演变成了各种稀奇古怪的敌人能力。

星尘大海 10

非常完美的一作，魂的收集比起之前几作系统都有意思的多，它使得战斗和赶路不再是一件机械、枯燥和无聊的事，而设在日本的舞台和主角也让作为东方人的玩家更有亲切感，出城和地图完成度再次成为话题的时候来了，吐推！

K1 10

不愧是恶魔城的系列最新作，重新又让K1找回了月下的感觉。新的吸魂系统、hard模式以及boss模式的新道具等令一些有收集癖好的玩家大呼过瘾。虽然游戏里客串了一些其它动漫的东东颇有恶搞的嫌疑，但这不会影响整体的游戏感觉，强烈推荐此游戏。

星川明人 9

相隔一年之后的续作，之前看到了大量的广告和宣传并对之超级期待。入手后确实是比较圆满了，比较遗憾是主角的“太空步”踩得越来越好了。本作中恶搞大量增加，例如“石中剑”：主角没有能力把它从石中拔出来，只好带着石头一起打了，大汗！

2003年4月25日 火炎纹章 烈火之剑



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：SRPG
媒体：卡带

正统战略游戏的最新作品，本次加入了全新的教学系统，对于那些不太熟悉本系列的玩家来说是个好消息，不过对于老手就是多余。

MASCAR 9

对于SRPG游戏本人还是非常喜欢的，更何况是火纹这种正统的不能再正统的系列。虽然基本系统并没有什么本质上的变化，但是玩起来还是让人觉得很新颖。本作在北京有限定版出售，420元，附带原声CD，没有买到恶魔城原版的偶正在考虑是否买一套。

星尘大海 10

在GBA上又见火炎纹章！故事讲述发生在封印之剑之前的20年，作为GBA上的第二作系统和画面以及一些细节表现部分都相对强化不少，虽然一些人对游戏的推出过快很有意见，不过在这个信息爆炸的年代，优秀的软件不应该越多越好吗？

K1 10

大人气战略游戏再度登陆GBA，这次新加入的好像教学一样的系统使得从未接触过此系列的K1很容易就能上手，只不过……这个系统对于老手来说是不是过于鸡肋了呢？支援系统的灵活运用使得战术更加丰富，对细节的考虑也毫不大意。

星川明人 10

又是一只128兆的大包子，不过里面的“馅”着实好吃的紧。游戏过场的很多重点剧情一改以往的风格，淡彩铅的插画表现给人一种耳目一新的感觉。战斗画面、系统方面的变化不是很大，绝对是纹章系列的感觉。故事方面则开始以大章节展开。

2003年4月25日 召唤之夜 铸剑物语



机种：GBA
厂商：BANPRESTO
类型：RPG
媒体：卡带

题材新颖的RPG游戏，构思虽然不错，但是游戏的画面不够亮丽，缺乏那种轻松愉快的气氛，相对比较沉闷。

MASCAR 7

原本以为本次的作品能像PS时代的两部作品一样，是一款优秀的SRPG游戏，但是这次变成了普通RPG类型的游戏。游戏的内容和炼金术士系列有些相似，玩了一会后觉得内容还可以，但是画面不能让人满意，感觉发色数较少，看上去灰蒙蒙一片。

星尘大海 9

作为习惯了眼镜厂硬邦邦的机器人作品，本编还是不相信其也能做出如此级别的精品RPG，战斗和武器系统都非常的吸引人，画面和音乐都可以用趋于完美来形容，升级、养成、迷宫，一切吸引人的要素全有，眼镜厂也在进步啊！

K1 8

各方面来讲都是相当不错的RPG游戏，种类丰富的可爱召唤兽以及性能各不相同的武器令人目不暇接，合理利用各种魔法以及炼造武器也颇令人耗费心思，如果想要收集锻圣系列最强饰品就得花大工夫爆机后再次去闯地下迷宫，值得一试的游戏。

星川明人 6

BANPRESTO的RPG作品，画面比较清新，但配色较灰，很少有亮丽的场景，BGM水平麻麻；战斗系统模仿《传说系列》，角色动作生硬且攻击判定有问题，长时间战斗下来的确是种折磨。BANPRESTO终归不是做RPG的料（PS的前作应该算是SLG）。

36－40 强烈推荐　30－35 值得一试　1－29 素质一般

2003年5月2日

洛克人ZERO2



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：卡带

洛克人系列的最新作品，本作的风格和正统洛克人系列不太一样，各种角色的形象都比较低龄化，比较适合动作游戏玩家。

洛克人系列一向以高难度而闻名，当年玩PS版洛克人8的时候曾多次有砸掉机器的冲动。本次的新作难度也不低，自己一开始玩的时候始终不能上手，后来经过K1达人的指点，过了几个难关，然后才慢慢找到感觉，现在仍然在挑战中，相信偶一定能打穿。

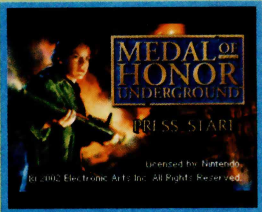
还是一样的洛克人，还是一样的难啊，佳富康果然既会做游戏又会赚钱，虽然会有毁机破财的危险，但相信FANS还是会不惜代价入手吧，这可是惟一一款没有改变过难度的动作游戏系列了，没有游戏动作技巧适应力S的玩家莫碰！

从FC时代起洛克人系列就已俨然成了高难度游戏的代名词，如果说光是为了穿版的话那这个游戏的难度还不算太大，但难就难在精灵的收集以及EX必杀技的习得，可以说这才是本作的最大魅力所在，K1在此向那些凭真本事获得全部要素的真·达人致敬。

GBA平台上的究极动作游戏，整体难度较前作有了质的飞跃，BOSS战方面也开始明显地转为了《X》系列的属性相克路线。虽然画面方面的配色水平略有下降，不过已经算是比较出色的了。武器系统、精灵系统的变化不大，但是在各种场合的应用性大大提高。

不详

荣誉勋章GBA



机种：GBA
厂商：EA
类型：STG
媒体：卡带

著名的第一人称射击游戏在GBA上的移植作品，游戏的效果和其它第一人称射击游戏一样,粗糙至极，玩过PS2和XB版的朋友可以跳过。

上期刚刚评完XBOX版本的荣誉勋章，还在苦苦期待续作的本人突然玩到了GBA版，打开游戏的片头，原来是PS上第2部作品的移植。进入游戏后发现游戏的画面全都是马赛克，根本看不清敌人，另外和明人研究了半天竟然没有找到调节准星上下移动的按键。

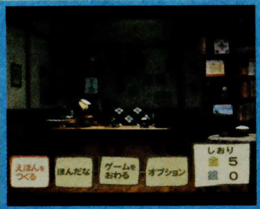
见过了XBOX、PS2上高素质的游戏画面，对GBA上的版本就有了一丝担忧，游戏上手试玩后……大失败作品啊！先不论手感如何，满屏的方块就有让人揉眼的冲动，要是还在移动中游戏的话，大家就要有眼睛近视的觉悟啊。

游戏初一上手，便先给了眼睛一个下马威，画面嘛……惨不忍睹就四个字还挺好写的,满眼的马赛克害得K1老是揉眼睛，再加上色彩不足的弊病总是分不出来远处是一棵树还是友军……好在还有可以自动锁定敌人的系统，能让本人可以再稍微坚持那么几分钟……

“GBA上也能运行3D游戏！把咱们的游戏移植上去！”……许是抱着这样的想法,EA再次创造了个垃圾游戏——《荣誉勋章GBA》。严重的丢帧姑且不论，单是那马赛克就能在10分钟内让玩家吐血身亡，EA那群人真该去看看GBA的《TAXI3》的水平！

2003年4月24日

我的画册



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ETC
媒体：DVD

全新类型的游戏，适合全年龄的玩家，详细的游戏内容介绍请参考我们前几期的无双报道。

虽然本人对多罗不是特别着迷，但是看到这样轻松活泼的游戏还是很想去玩，游戏中有真人演出的CG动画，由于使用了DVD作为媒体，所以画质很高，看了半天一点也没有头晕的感觉。本人对日语一窍不通，所以只能一边苦读《标准日本语》一边看着别人玩。

又见可爱的多罗了，蜡笔版多罗很是清新啊，游戏讲述了多罗生活的每一天发生的有趣故事。当然，目标就是制作一本属于自己的会动画册，其中的“公司职员篇”很有面向疲于工作白领阶层的味道，工作之余大家也多多娱乐吧。

看到那些好像是蜡笔画一样的画面，制作着只属于自己的画册，仿佛使K1回到了童年的涂鸦时光……虽然明人看过后爆捶了我一顿。游戏还可以对应PS2的内置时钟，并根据时间的不同而触发出不同的事件，这一点十分有趣,并且还听说在特殊节日里会有特殊事件。

基本上就是按照玩家自己的意愿来安排各个角色一天的生活，例如早上起床后吃什么、做什么等等，而且很多的选项都会对最后的结局产生影响。游戏的蜡笔画画面看着很舒服，即使长时间游戏也不会感觉眼睛酸痛。注：本游戏需要相当程度的日语水平……

2003年4月20日

AMPLITUDE



机种：PS2
厂商：SCE
类型：MUG
媒体：DVD

SCE出品的充满美式摇滚风格的音乐游戏，游戏的操作界面比较晦涩，上手以后发现实在没啥意思。属于垃圾级别的游戏。

看了让人不知道要干啥的音乐游戏，虽然上来有一大段游戏的教学，但是看过之后就觉得这个游戏实在是没什么可玩的。游戏中都是美国式摇滚风格的音乐，节奏感虽然很强但是太单调，另外现在没有专用控制器的音乐游戏实在是无法让人有兴趣玩。

在夏天就要来临的时候，游戏厂商们很是合时宜的推出了一系列的音乐健身游戏，本作就是其中制作较用心的一款，作为游戏本身来讲颇有几处吸引人的特色，画面也是乏善可陈，但对于没有过多时间休闲的本编来讲只有向大家推荐喽。

开始一上手有点莫名其妙的感觉,曾误以为是飞机游戏，后来逐渐熟悉玩法后发现这个游戏也还算有趣，不断更换航道并随节奏配合各按键来完成飞行全程,令人有种进入音乐领域旅行的感觉，只是这种感觉时间不长就没了……也许K1真的是天生没有音乐细胞……

一款MADE IN米国的音乐游戏，是操纵某种飞行物射击来进行游戏的，射击不同球会听到不同的声音。说实话，很无聊的游戏，手感差且音乐水平也比大多音乐游戏差上一级。推荐练习自身忍耐程度或者希望他人受折磨的玩家购买。正常玩家请不要尝试。

2003年4月25日

劲舞革命 第7混音版



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：MUG
媒体：DVD

音乐游戏鼻祖的系列最新作，游戏的曲目大幅增加，界面也比以前漂亮多了，音乐游戏饭斯的必备佳品，健身迷的好助手。

自己现在每天的体育锻炼几乎都集中在了早晨的DDR练习了,虽然现在本系列已经不再是什么热门游戏,但是本人一直都在以实际行动支持系列的每一部作品,本作里最喜欢的曲子就是《BURNIN'HEAT》,现在正苦于寻找自己那垃圾跳舞毯的替代品。

KONAMI的劲舞革命系列过去可是该社的赚钱机器呢，按商业习惯，这个夏天也有了本次的第7混音版，用手柄进行最高难度的操作真是一件很要命的事啊，个人认为本作可以在玩洛克人或超级忍等动作游戏前用来放松心情兼热身！推荐。

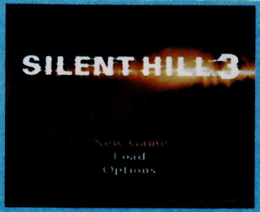
个人觉得在玩此类游戏时，用脚玩比用手玩感觉更好，所以还是同时配套“装备”一条跳舞毯最好，如果勉强用手柄玩的话魅力将会大打折扣，并且手指也够受罪的呢……再者说最近非典肆虐，用此游戏跳舞健身也是蛮不错的提高身体免疫力的锻炼方式呢。

早年间人气大作的新品,不过在现今这个音乐游戏泛滥(垃圾也泛滥)的时代，《DDR》的人气也是下降了不少。本作中依然收录了大量新曲，且总数也超过了前作。其实有时候想想这个最早的销量达百万的游戏落到现在这步田地也怪可怜的。

36—40 强烈推荐　30—35 值得一试　1—29 素质一般

2003年5月7日

寂静岭3



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

恐怖游戏的最新作，本次评论的是欧版，日版还要等一段时间，别的相信不用多说，本期奉上攻略。

本次的作品画面质量很高，几乎所有人看过之后都觉得这不像是PS2的游戏。由于本期的时间较为紧张，再加上一直在玩GBA的恶魔城，所以对本作并没有进行比较深入的研究。相信以后如果有时间的话，一定会花时间用心去玩。这里就不多说了。

非常强的续作，在PS2上又见寂静岭的感觉充分证明了该主机底力很足啊，作为系列首个专门以女性为主角的一作，和一堆新增加的怪物，两种极端反差很能激起玩家的恐怖感，悬念和幻觉绝对能再次触动大家的神经，恐怖推荐。

此系列向来以“摧残”人心作为恐怖的源泉，可惜K1英文水平糟透，所以恐怖效果的体验就先打了一个折扣，只得继续等待日版了。游戏中移动仍然是采用一贯的即时视窗，再加上高清晰的3d人物模型可以很快地产生身临其境之感，但是女主角实在是太难看了……

大作！超大作！狡猾的KONAMI巧妙的运用杂点修饰画面让人误以为游戏的质量已经远远超过了PS2的机能，画面水平再次达到新高！故事依然是以有精神疾病倾向的人的观点来看这个世界，并且不时在表世界与里世界间切换展开故事。

2003年5月8日

混沌时代3



机种：PS2
厂商：IDEA FACTORY
类型：RPG
媒体：DVD

没有什么名气的RPG系列最新作品，游戏的人设比较出色，但无论是战斗画面还是地图，都显得比较小气，不像是大厂商的作品。

以前从来没有玩过这个系列的任何作品，所以对于这次的新作也没有什么过多的了解，只是看了看别人是怎么玩的。说实话，对于没有接触过本系列的偶来说，游戏的画面和音乐都无法让我有兴趣。这样的游戏还是请读者大人自己去体验吧。

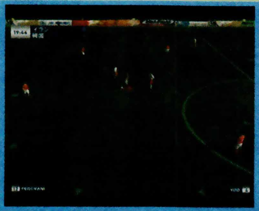
最为一款SRPG，本作的确达到了战略和战术并存的层次。二维画面加三维效果的传统日式游戏，以及同屏显示百人大战的魄力画面，两首清新不失华丽的开场主题曲，完全可以让大家再次领略日式SRPG的最高特色，强烈推荐！

RPG式战斗的紧张与SLG式战斗的魄力完美结合，宏大的剧情，简单但不失细腻的战术思维与内政建设，华丽的战斗演出，合就成为了这样一款优秀的SRPG游戏，虽然个人觉得必杀技与合体技画面太窄略嫌小器，但是这根本就够不上能够影响这部作品的缺陷。

“点子工厂”的看家作品，此系列一直以故事跨度大、人设优秀而著称，并且在日本有着相当数量的FANS，不过国人玩家不大认这个游戏。与前几作相比变化不大，主要还是以战略为主，平时可以以RPG的形式进入特定的城镇进行探索。

2003年5月2日

THIS IS FOOTBALL 2003



机种：PS2
厂商：SCE
类型：SPG
媒体：DVD

一款画面还算说得过去的足球游戏，但是游戏的感觉和真实相差甚远，总的来说是比较失败的作品，大家还是继续研究WE6FE吧。

毫无疑问，现在推出正统的足球游戏几乎都属于自杀行为，因为无人能超过WE，可是SCE居然推出了自称“这就是足球2003”的作品。这个游戏我只玩了1分钟，因为开场1分钟后本人在禁区外几乎零度角的地方背对球门吊射成功，守门员没有任何反应。

虽然对足球运动不是很感冒，不过也对足球游戏颇有一些心得，但最近这款SCE出品的“这是足球”颇让人疑惑：“这是足球？”游戏画面固然有一定的级别，但恶劣的视角和失真的场地比例以及似是而非的手感还是让人只有老实地回到经典的WE上。

足球游戏是K1最不熟悉的游戏类型之一，因此对此游戏也不敢妄加评论。只是看着MASCAR打进一个据说在现实中100年才能进一个的超级入球，然后还没等本人摸一下手柄试试游戏，光盘已经遭到无数双大脚的怒踹，不知所措的偶无语。

莫名其妙的名字告诉玩家“这是足球”，莫名其妙的大的要命的球场能让玩家跑到死，莫名其妙的傻到家的守门员能把玩家活活气死，莫名其妙的SCE做这么个游戏到底是为了什么！？不大会打足球游戏的明人都能看出来这个游戏糟到了家。

不详

星球大战 克隆人的进攻



机种：XBOX
厂商：LUCAS ARTS
类型：ACT
媒体：DVD

根据同名电影改编的动作射击游戏，游戏的画面很出色，而且玩起来感觉也不错，值得一试，对星战痴迷的玩家更是不能错过。

对于星球大战的电影印象还是不错，但是游戏也就只能是马马虎虎随便玩玩了。其实本作还是挺好玩的，画面很细致，移动起来也没有拖慢的现象，战斗的时候更是爽快得不得了。但是这个月GBA的大作实在是太多了，对于这种不过不失的游戏也只好放一边了。

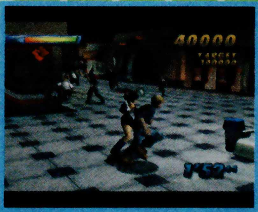
本来按照游戏本身的类型以及星战这块招牌，本款游戏获得较高的评分是没有问题的，可是让人颇为不满的地方是：虽然在强劲主机XBOX上推出，但游戏的画面并未有太大提升，加上糟糕的美式按键设定，“电影跟风作”最终确定。

任务还算丰富，动作闯关、座舱模拟等等各种游戏方式也不会让人感到太单调，只是画面应该还有提升的余地。但总体来讲喜欢星战的FANS还是应该试试这个游戏。对于K1这个星球大战迷，这样的游戏恐怕是再好玩不过了。

在《星战》游戏的系列中还算是出色的一部，游戏形式以战机模拟驾驶、战车模拟驾驶以及动作为主，每关都有不同的任务，追击啦、护卫啦、进攻啦等等……从PS2上移植过来以后并未得到很大提高，剧情时的丢帧现象依然是家常便饭。

2003年4月20日

危险地带



机种：XBOX
厂商：ROCKSTAR
类型：ACT
媒体：DVD

和GTA3类似的暴力动作游戏，充满了各种超血腥场面，游戏虽然不错，但请各位在玩之前三思，对于这种暴力游戏本人不推荐。

刚开始玩的时候觉得非常过瘾，拿着AK47向众人狂扫的时候心中有说不上来的爽快感。但是玩过了以后便冷静下来，还是不能被血腥屠杀污染自己的思想，这样的游戏玩一两下还行，但是长时间玩下去的话我想就会出问题的，绝不推荐学生朋友玩这款游戏。

ROCKSTAR果然是一个危险厂商，本作在PS2上推出时就大受非议，过于血腥和暴力的画面以及夸张的几个游戏模式和任务都让人难以接受，移植到XBOX上来后画面更为凶暴恶劣，没有任何的游戏审核组织会向大家推荐这款游戏的。

又是一款美版暴力游戏，说实在的K1非常反感此类游戏，所以只是简单象征性地试玩了几分钟就把盘扔了（结果被编辑部索赔-_-b），残暴的画面就不多说了，光说这恶劣的美式操作与视角的变换就让人头晕，这方面根本就比不上《忍》的操作感，不推荐此游戏。

已然是非法题材游戏代名词的“ROCKSTAR”继续着他们以非法题材开发游戏的道路，本作就是一个很好的例子：在一个不知道是什么地方的城镇中发生了暴乱，玩家就要在这种环境下去执行各类任务。游戏中的武器非常全面，啥玩意都有。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

GB ADVANCE

银河战士

浮游生命体METROID进化过程公开

寄生生物METROID进化过程图解说明与系列故事背景研究，从全新角度讲述你所不知的银河战士。

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002年10月	
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

在这次的研究所中，我们将对游戏《银河战士》中的寄生生物METROID展开研究，究竟METROID是怎样进化来的呢？它又有怎样的特性呢？在游戏中扮演怎样的角色呢？我们将在下面的内容里以图解的方式进行说明。看腻了枯燥表格的读者不妨改换一下胃口，从精彩的设定原画中体会游戏背景设定的玄妙之处。

宇宙历20X5年——

银河联邦调查船在SR388行星上发现了未知生命体“METROID”，但是这种神秘的未知生物却被企图利用METROID征服银河的宇宙海盗强行夺走。于是活跃在赏金猎人界的“萨姆斯·亚蓝”扛起了阻止灾难发生的重担。

银河联邦对于该事件极为重视，再次派遣调查船前往SR388行星，继续在该行星上搜寻残留的危险生物METROID。数日后，银河联邦收到了从调查船发来的紧急求救讯号。

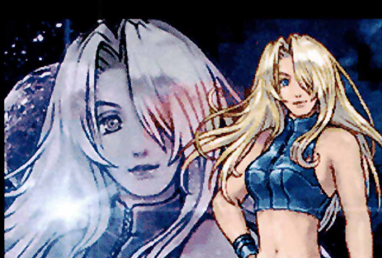
“前往SR388地底调查的调查队失踪，救援小组也行踪不明。”

为此，银河联邦马上派出了由武装士兵组成的特殊部队，但是当他们到达SR388地底时，银河联邦同样失去了与他们的联系。根据讯息断绝前收到的最后数据显示，银河联邦不得不面对一个非常恐怖的事实，那就是METROID仍然活动于SR388行星的地下深处。

于是，萨姆斯·亚蓝再次出发，她巧妙的潜入了地底深处，并杀死了“QUEEN·METROID”。METROID似乎该从这个世界上彻底消失了……

但是，萨姆斯却遇到了意料之外的情况，从最后残留的METROID的卵中孵化出来的METROID，居然将眼前的萨姆斯误认为了自己母亲，看着如此亲近自己的最后的METROID，萨姆斯无论如何也下不去手。

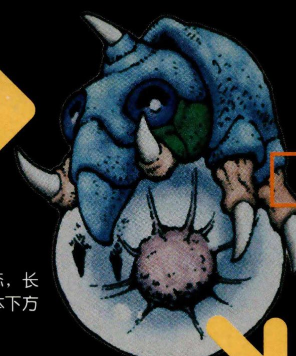
最终，萨姆斯将这只仅存的METROID带回了研究所……毫无疑问，恐怖的事件再一次发生了，这次将没有任何人能够逃脱……



↑GBA版“融合”中完成度100%后出现的结局画面。



在SR388行星上发现的神秘浮游生命体“METROID”是一种被β射线照射后可以大量增殖，并将宿主的生命能源全部吸收殆尽的可怕生物。在GBA版“融合”中，METROID的外形有了数种进化，还出现了更为恐怖的“QUEEN·METROID”！女王的繁殖能力超出人们的想象，METROID的数量因此迅速激增。想要打倒它，强力的冷冻射线或者导弹攻击都是非常有效的手段。



α METROID

→METROID第一次脱皮后的形态，长出了角、爪和眼睛，主要依靠身体下方的圆形组织提供养分。



γ METROID

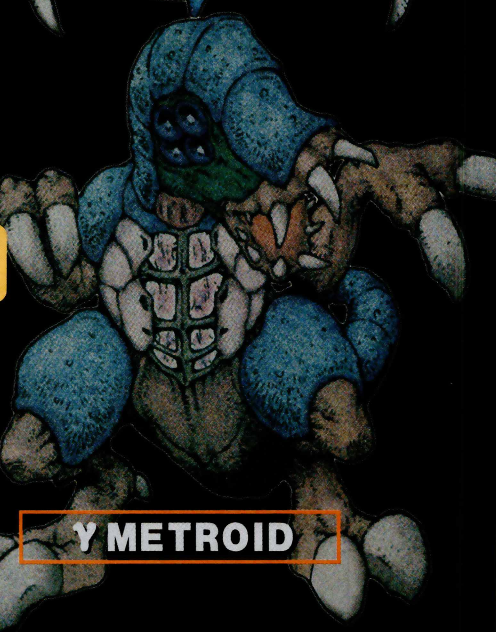
↓第二次进化后的形态，看起来好像螃蟹或蜘蛛一样的截肢动物。身体不仅比α METROID庞大了很多，攻击力也更加强大。

↓进入这种形态后，METROID的上肢和下肢有了明显的分工。从它那外形恐怖的獠牙上就可以预见其强大的侵略性。这一进化阶段标志着METROID已经步入成熟期。



ζ METROID

→ETROID的成虫形态，四肢比以前更灵活也更有力。尾巴明显特化，雏形阶段腹部的圆形组织也被坚硬的胸甲所取代。性情暴躁且食欲旺盛。如果这个阶段的METROID再次进化的话，就会诞生出我们先前提到的QUEEN·METROID。



γ METROID

灵魂能力2 SOUL CARIBUR II

PLAYSTATION2

这次我们带给大家的就是weapon master 模式第二轮得到的全原创武器的详细数据!追求完美的玩家千万不要错过。

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2003年3月27日
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：三机种发售

上回出现的weapon master模式第一轮全武器详解可是差点没让美编姐姐的眼睛看花呢，而本编的校稿也费了死劲，幸亏读者大人们纷纷来信表示了支持，并强烈要求放出第二轮的所得武器补完，在大大高兴的同时不免眼泪哗哗直流，据知情人士透露，这完全是上次校稿的后遗症，所以也请大家关注这次的究极武器全分析了。

表的看法

武器名/2TEST/3有效范围补正/4攻击力补正/5防御力补正/6Healing/7防御贯通值/8攻击时回复/9攻击命中时吸收/10命中的攻击反弹/11纵斩易克横斩/12横斩不易败给纵斩/13损害反射/14毒/15攻击时体力减少/16反动损害/17纵斩不易胜横斩/18横斩易败给纵斩/19被防御贯通力值/20受到的攻击反弹/21防御无效/22soul charge（简称sc）类型。高性能按照正常→SUPER→HYPER的顺序递升/23发动SC无法防御技的等级/24使用SC会回复体力/25使用SC会提升速度/26使用SC会提升攻击力/27使用sc会提高防御力/28使用sc会减少体力/29使用sc会降低速度/30使用sc会降低防御力/31CPU等级的变化。



	武器名称	武器选择画面的说明	武器参数			平时的优点		攻击时的优点					防御时优点	平时的缺点	攻击时的缺点				防御时的缺点			SC特性		SC优点				SC缺点			其它	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	备注
御剑	SOUL EDGE(完全体)	拥有极高攻击力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	150%	100%									3/秒								正常	3								正1	
	ダマスカス剑	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	175%	50%																●	正常	3								正1	
	田舎土产	手工制作的木刀，上当受骗的次货。	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
成美娜	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	125%	100%				40%/损害											●		正常	3								正1	
	フレスベルグ	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	120%	100%			10/命中						5/秒								正常	3								正1	
	羽ぼうき	如同羽毛般柔软令人的心情飘飘然	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
塔姬	SOUL EDGE(完全体)	攻守兼备的传说中的恐怖邪剑…?	100%	140%	60%										3/命中							正常	3								正1	
	クリス・オーガ	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	120%	140%	100%														15%/命中			正常	3	●						●	正1	
	烟管	让人麻痹大意不是武器的武器	100%	80%	120%											15%/损害						正常	3								负1	
马克西	SOUL EDGE(完全体)	可以贯穿防御的传说中的恐怖邪剑…?	100%	130%	100%		40%/命中							3/秒								正常	3								正1	
	ヴァジュラ	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	150%	100%					●											●	正常	1								正1	
	虫食	陈旧褪色被虫子蛀得破破烂烂的	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
沃尔多	SOUL EDGE(完全体)	可以贯穿防御的传说中的恐怖邪剑…?	100%	135%	100%		30%/命中								3/命中							正常	3								正1	
	ギロチン	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	120%	100%	100%											15%/损害						终极	3			●					正1	
	タンブーラ	很久很久以前的乐器年代久远的古董	85%	80%	120%																	正常	3								负1	
苏菲蒂亚	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	135%	100%				30%/命中						3/命中							正常	3								正1	
	オリハルコン	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	120%	130%						●											终极	3								正1	
	思い出の品	虽然功效不大但却是最宝贵的爱人的东西	100%	100%	150%																	正常	3								负1	
艾薇	SOUL EDGE(完全体)	蓄力力量暴涨的传说中的恐怖邪剑…?	100%	120%	100%									2/秒								正常	3			●	●	●			正1	
	カイドスコープ	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	100%	100%		60%/命中								3/命中							正常	1								正1	
	P.アイヴィーブレード	制作活生生的剑的失败作品很不好使	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
克利克	SOUL EDGE(完全体)	容易蓄力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	140%	100%						●			2/秒								超级	3								正1	
	金箍棒	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	160%	100%	130%														33%/命中			正常	3								正1	
	竹竿	一不小心买的假的昆仑竹	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
柴香华	SOUL EDGE(完全体)	蓄力提高猛烈度的传说中的恐怖邪剑…?	100%	120%	100%										3/命中							正常	1								正1	
	SOUL CALIBUR	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	120%	100%			2/命中										●		●		正常	3								正1	
	笔	代代相传的珍品但不是武器	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
吉光	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	140%	100%				40%/损害												●	正常	3								正1	
	ヒヒイロカネ	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	90%	120%	120%																	正常	3			●	●				正1	
	シェパードクルーク	追羊追羊追追追敌人也追	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
梦魇	SOUL EDGE(完全体)	蓄力威力大增的传说中的恐怖邪剑…?	100%	140%	60%									3/秒								正常	3			●		●			正1	
	SOUL CALIBUR	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	100%	100%	3/秒												●				正常	3								正1	
	ガレーオール	用起来和极东的武者很像	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
阿斯塔罗斯	SOUL EDGE(完全体)	蓄力提高猛烈度的传说中的恐怖邪剑…?	100%	120%	100%									2/秒								正常	1								正1	
	タナトス	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	100%	60%				75%/损害												●	正常	3								正1	
	石块	从石器时代流传至今	90%	80%	120%																	正常	3								负1	
塞万提斯	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	140%	100%				20%/损害					4/秒								正常	3								正1	
	レータ	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	150%	100%										5/命中							正常	3								正1	短剑长剑长度相同
	模造刀	非常非常精心装饰的刀	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
拉菲尔	SOUL EDGE(完全体)	拥有强大无比的力量的传说恐怖邪剑…?	100%	140%	70%									2/秒								正常	3								正1	
	クィーンズ・ガード	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	115%	130%	60%							●				10%/损害						正常	3								正1	
	ステッキ	不管是绅士还是蛮勇都喜欢的优雅武器	100%	70%	140%																	正常	3								负1	
塔利姆	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	140%	130%				20%/损害									●				正常	3								正1	
	SOUL CALIBUR	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	300%	100%	100%			5/命中												●		正常	3								正1	有效范围比起外表更长(只有单手)
	重り	对不起已经正在反省了	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
卡桑德拉	SOUL EDGE(完全体)	可以释放强力的一击的传说恐怖邪剑…?	100%	135%	100%					●					3/命中							正常	3								正1	
	ヴァルキュリエ	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	135%	70%	3/秒													40%/命中			正常	3								正1	
	怀かしいの品	古代的破烂货究竟能有什么用呢?	100%	50%	100%																	正常	3								负1	
奈克里德	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	130%	100%				30%/损害					4/秒								正常	3								正1	
	カオス	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	100%	100%	100%	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	正1	复制对手所持武器的性能
	ファジーウィスプ	勉强可以使用的武器	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
黄星京	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	135%	100%				20%/损害										50%/命中			正常	3								正1	
	含光	力量不明的传说武器用你的手来弄清楚吧!	210%	100%	110%										3/命中							正常	3		●			●			正1	有效范围比起外表更长
	子供用	…这到底是干什么使的?	100%	80%	120%																	正常	3								负1	
平八	SOUL EDGE(完全体)	吸收生命力的传说中的恐怖邪剑…?	100%	140%	130%				33%/损害									●				正常	3								正1	
	铁拳	不依靠任何武器最强的武器就是你的双拳!	100%	135%	65%								30%/损害	3/秒								正常	3								正1	没有武器的空手状态
	寝正月	谁敢小瞧我就吃我一棍!	100%	80%	120%																	正常	3								负1	

※红色为正效果，蓝色为负效果

PLAYSTATION2

第2次超级机器人大战α

本篇文章所研究的内容以分析游戏中的主力机师、机体为主，希望能给各位玩家些许帮助。

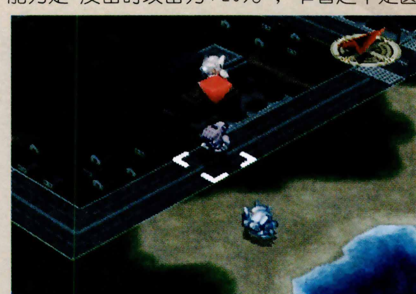
PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年3月27日	
	类型：SLG	价格：7980日元	其他：——

近来发现很多玩家打《机战》是出场多少机体使用多少机体，建议各位不要这样博爱，如此平分经验值与本作中新增加的“机师点”是不可能诞生任何一名强力机师的，最后的结果就是所有角色平均等级过低，建议大家在每周目中还是重点培养6名以下的机师（合体机算一名）为佳……建议，只是建议而已呦……

[正统高达系]

首先来说说[GP03]的专属机师浦木宏（コウ・ウラキ），他精神好使的一塌糊涂不说,队长能力还是"经验值+10%",再挂上个"努力"就相当于将近2.5倍!等级方面完全不用担心,改造满点后的GP03运动性152、装甲2100、7格移动力，可安装两个强化装备并有[光线防壁]。武器方面颇令人满意，4400攻击力残弹10颗的[光线来复枪]作为移动后的首选兵器，最强的[零距离米加光线炮]可以移动后使用，攻击力高达5600,但是65点的EN消耗对于280点EN的[GP03]而言有些讨厌，因为最强的全体攻击武器[米加光线炮]每次还要吃掉55点EN。高达系机体的通病都是对海不灵状（那5个COSPLAY机械兽的不算），只能忍了。建议与高移动力空中部队组合作为突击型小队，可以考虑配备一部"补给"机体以保证每回合小队回复10%的EN。

卡缪（カミーユ・ビダン），综合能力最强的NT机师之一，主战型的精神指令，队长能力是"反击时攻击力+20%"，乍看之下是圆



满了，结果Z高达却来了个"忠于原作"——原作中的最后一击作为隐藏武器被收录武器库中。不知道大家是否想过，一个高达机师有攻击力6000的武器是怎样的一个概念……美！结果却是个格斗的武器，给卡缪加格斗?结果就是大部分武器都是射击的[Z高达]揍不动远距离敌人，MS形态的隐藏格斗武器倒是有5格的射程，不过要消耗60的EN，不回复的话只能用三次。那加射击?看着6000攻击力的武器谁舍得啊！?



那干脆平均加好了……这下好了！枪打打不动，刀砍砍不动……唉，说也什么好啊。建议给卡缪买个"战意高扬"，随便砍几个人后就使个"魂"冲过去等着BOSS来送死，当然，如果BOSS不攻击他也没办法。或者干脆别让他浪费经验值和PP。

接下来我们来看看[ZZ高达]的机师捷多（ジュドー・アーシタ）。他可以说是个比较全才的NT机师，主战精神中夹着个"幸运"，小队长的能力也是"获得资金+20%"，即可以做战斗主力也可以当"招财猫"。[ZZ高达]的机体性能虽然一般，但是武器方面诱人：最强的全体攻击武器攻击力5200，2~4格的射程，而且移动后可使用；隐藏的武器有5800的攻击力并且有40的会心补正；地图炮4100攻击力，1~4格射程……以上武器所需的EN分别是70、85、80……ZZ高达改造满后EN只有260，最好能给捷多买个"Eセーブ"。在取得[全装甲ZZ]的换装装备后会增加一颗残弹限制的地图兵器，以及几件强力武器。捷多小队中建议组合璞露（プル）与璞露二（プルツー），两个人都有"觉醒"，可以确保捷多可以在移动后使用地图兵器，这样捷多的精神值就可以留下来战斗了。另外小队中一定要配备有"补给"机保证每回合的EN回复。

传统的NT机师阿姆罗（アムロ・レイ）在本作中能力变化不大，精神指令中以更加实用的"直击"替代了"手加减"，而他的[ν高达]还是性能普通的机体，在得到[HWS-ν高达]后增加装甲、HP、EN，但是运动性会有大幅度下降。武器方面增加的也仅仅是一个4900攻击力、残弹3颗全体攻击兵器而已。如果要使阿



姆罗成为真正完美的一线队员就一定要入手他的隐藏机体[Hi-ν高达]，改造满点的[Hi-ν高达]有168的运动性、8格移动力，如果加上两个[ハロ]就可以在大幅度提升运动性后达到10格的移动力。移动后的武器以攻击力4700、1~4的[光线来福]为主，10颗的残弹足够使用了。浮游炮虽然还是不可移动后使用（废话），但攻击力上升到了5500点，射程也达到了10格并补正35的命中，从此开始每次要消耗50点的EN，它的地图兵器攻击力4600，射程1~7格，可惜残弹只有1颗。与阿姆罗组队的队员一定要保证机体的移动力，不然反而会成为阿姆罗的累赘。

布莱德（ブライト・ノア），这个联邦军最早的新类型人部队舰长兼《机战》系列中的鸡肋角色却在本作中瞬间成为了部队中的主要战斗力。改造满点的母舰[ラー・カイラム]EN达到了480点，1950点的装甲虽然不及众多的超级系机体，但是高达22500的HP也足够敌人揍上些年月了。如果触发剧情取得[ラー・カイラム]全部武器的话，它就有两个地图兵器：[高出力米加粒子炮]4100的攻击力，1~5格射程,残弹一颗，110的气力就能发动，可以用来清理群拥而上的杂兵；另一个地图兵器的攻击力有4500点，射程是2~5格。除了一个[180厘米机关炮]以及两个地图兵器外，[ラー・カイラム]余下的就只有3个全体攻击武器了……[主炮]的攻击力5200点，2~8格的射程，只消耗40点EN并且没有气力限制,是战斗中最常用的武器；使用[核导弹]需要140的气力，残弹数量是2颗，5~10格的射程，攻击力有6200点，对付BOSS的良品~作为舰长的布莱德有"必中"、"热血"和"直击"，并且特殊技能中拥有凶恶的"Eセーブ"来减轻20%的EN消耗,而通讯士托

雷斯（トーレス）的精神指令更是拥有"气合"和"狙击"，换句话说在战斗开始的第1回合[ラー·カイラム]就可以使用地图兵器了……折腾来折腾去没有发现不把他作为主力的理由。

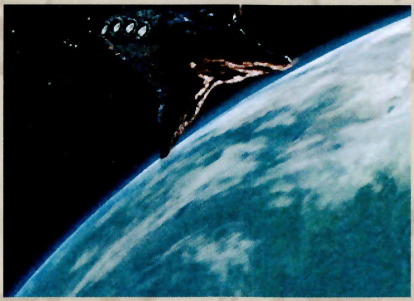
[非·正统高达系]

本作[W高达]系中的几部机体继续被强化，基本上都有着极佳的泛用性，其中的首选自然就是[飞翼高达零式·改良特装型]，它的"零系统"发动后会使机师的全部能力提升。武器方面以射击为主，最常用的加农炮射程1~4格射程，移动后可以使用，4400的攻击力虽然不是很高，但是对全部地形的适应能力都是A；最强兵器的来复枪射程2~8格并且是全体攻击武器，但是50点的EN消耗对于EN仅有240点的[飞翼零]而言有些太多了。地图兵器的来复枪有3颗残弹，4100的攻击力，130的气力限制，应该很好的利用。希罗（ヒイロ·ユイ）的精神指令有"必中"、"魂"，小队长能力是"命中率+10%"和"回避率+10%"，遗憾的是特殊能力中没有能够和他的机体完美搭配的能力，可以考虑花些PP给他买个"Eセーブ"。

游戏中盘加入的塞克斯（ゼクス·マーキス）有着与希罗相似的精神指令，不过也有个没什么用的"手加减"。他的座机[トールギスⅢ]虽然性能普通，但是最强的[米加加农炮]有1~8格的射程，5300的攻击力并且有35的命中补正，而且没有气力限制，最令人喜欢的是每炮只需要36点的EN，如果给它装上两块"高性能雷达"就是个合格的狙击手了。卡多尔（カトル·ラバーバ·ウィナー）的座机[沙漠高达改良特装型]的最强武器虽然性能不俗，但是由于机师的综合能力不高加之有"补给"能力，不宜作为主力参加战斗。建议增加卡多尔的射击能力，与希罗组队作为后援，记得给他装上个强化转为空中移动，不然会拖慢希罗的作战能力。余下的3人中基本上都是能力平平不会有什么太大的作为，如果喜欢的话倒是可以让他们做个称职的"跳蚤"，没事挂上个"热血"去吸吸BOSS的HP，然后等主力去打上最后一击。

新增加的[骷髅高达X3]与[骷髅高达X1]的性能相似，都是属于格斗型机体，弱点都是远距离作战能力不足。最强武器的攻击力都在5500点以上，气力120可以使用，消耗60点EN。[X1]的装甲比较低，但是可以通过换装来补足。两部机体的专属机师是托比亚（トビア·アロナクス）和化名为京克顿（キンドゥ·ナウ）的原[高达F91]机师西普克。两人的能力与精神指令差不很多，都是主战型精神。托比亚的小队长能力是"获得经验值+20%"与"回避率+20%"，而京克顿的小队长能力则是"命中率+10%"与"会心率+10%"，如果从作为小队长来看京克顿略胜一筹。另外京克顿拥有"强运"这个专用赚钱特殊技能，至少还可以作为赚钱主力来使用。







[超级系]

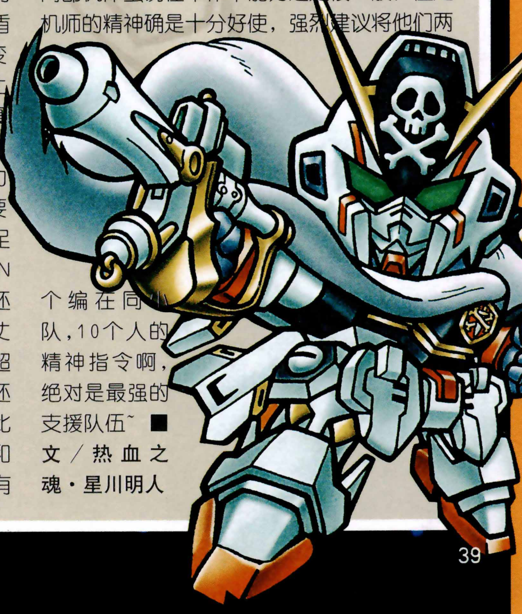
真实系机体过后就要说手超级系的机体了，首先来看看[泰坦3]的性能。改造满点的[泰坦3]有15000的HP、1950的装甲，并且有盾防御，移动力只有5格略显不足，幸好还可以变形，不过由于万丈以格斗战为主，尽量不要让他以飞行模式战斗以免无法发挥[泰坦3]的真正实力。在武器方面有很多没有用处的兵器，最常用的是最后的4个格斗攻击，除了攻击力6200的[阳光攻击]外其他的几个武器都不需要消耗EN，这样一来就可以保证对BOSS战时有足够的EN了，虽然话是这么说，不过[泰然3]的EN也只有260点，而[阳光攻击]每次要消耗80点，还是在小队中加上一部补给机体比较划算。万丈的能在本作中得到了大幅度提升，成为了最强超级系机师，虽然他的精神指令中有"气合"，但还是让他打敌人积攒气力或者由队员使"激励"比较好，他自己的精神就留着使"热血"、"必中"和"魂"吧……没错！就是"魂"，万丈这厮拥有超级系机师中惟一的一个"魂"！伤害稳上30000！的确够混！

甲儿的能力的战斗力还是那么夸张，特殊能力中有对应超级系的"气力+（ダメージ）"，也就是说他每次受到敌人的攻击都会增加两点的气力，小队长能力是"伤害-20%"，再加上甲儿最终机体的[魔神恺撒]拥有"HP回复（小）"以及机体全能力上升的"魔神力"，基本上可以将杂兵的伤害控制在300点以下的，而BOSS的伤害也很少有会超过2500点的，改造满点的[魔神恺撒]有2700的装甲，再装上两块[超合金ニューZ]就可以达到3200点！武器的选择比《F完结篇》、《α》中少了很多，不过光是最后两个武器也基本够用了，而4~6格远的敌人就用残弹99颗的导弹象征性的反击一下就可以了，EN节约下来使用飞拳以及[急袭火焰]，飞拳的攻击力是5200，1~4格射程并有45的命中补正与40的会心一击补正；[急袭火焰]消耗的EN比较高，需要80点，但是叹息之余却发现这个攻击力6300点，射程1~3格的最强兵器居然没有气力限制！

龙马、隼人、弁庆，这三个热血男以及他们的最终机体[真·盖塔]的能力与以往相比没有太大的变化，各类战斗、辅助精神兼备，不过也许从前的他们有些强的过头了，以至于在本作中还是超出其他机体大半个马身。与[魔神恺撒]相同，[真·盖塔]也拥有"HP回复（小）"的能力，但是它的装甲不及前者，只有1950点。最强兵器的攻击力达到了6800点，需要消耗80点的EN，好在平时并没有什么消耗大量EN的武器，但是对于应用最多的[真·盖塔-1]来说还是令人觉得有些许可惜，那就是没有全体攻击的武器。

由于篇幅所限，还有几部尚佳的主战机体未能分析，只有看各位玩家如何去养成机师了。啊对了，最后提上一句那两个[电磁侠]，两部机体虽说在本作中能力还是很一般，但是机师的精神确是十分好使，强烈建议将他们两个编在同一小队，10个人的精神指令啊，绝对是最强的支援队伍~■

文／热血之魂·星川明人



GTA3(美版)

责编天语推荐：爆机者将有资格挑战其他一切赛车游戏

专业级的RAC大作，现已正式登场，有信心的玩家不妨玩玩看。NGC版即将发售！

GBA	厂商：THQ代理MTO		发售日：已发售
	类型：RAC	价格：——	其他：——

这款由“日本汽车运动技术委员会”也就是大家熟知的MTO公司出品的究级掌机RAC巨作“GT ADVANCE 3”，终于有美版ROM上市了。使用GBASP和烧录卡来玩GTA3，能够让我们获得非同一般的最高驾驶享受。

下面天语来向大家简要介绍一下这款游戏需要注意的各种事项，并提供一些基本技巧。

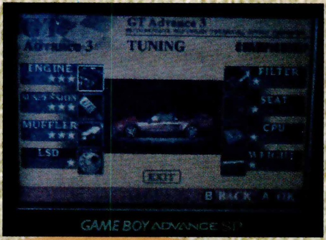


本作GTA3，提供了七种游戏模式，分别是CHAMPIONSHIP(主打)、QUICK RACE(直接选择已打通的赛道游戏)、TIME ATTACK(单车赛时间)、PRACTICE(在无限制的大空间内自我练习)、DRIFT-COMBO(超难的30连以上COMBO过弯技巧，达人专用)、EXTRA(卡丁车/多边形车/无线模型车/皆为AT自动档)、LINK(双GBA连线对战)。这些模式中，我们主要玩CHAMPIONSHIP，如果以“全赛道金牌”的水平爆掉二周目，会打出EXTRA中的“无线模型车”；一周目爆掉后会有卡丁，二周目非全金爆机得POLYGON车。

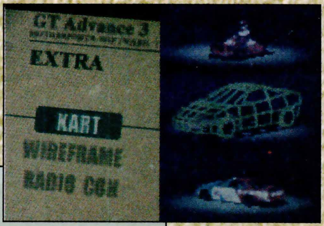
投稿此篇文章续集的朋友，必有一人会从四个USB手柄转接器中得奖，详见本期“科普”



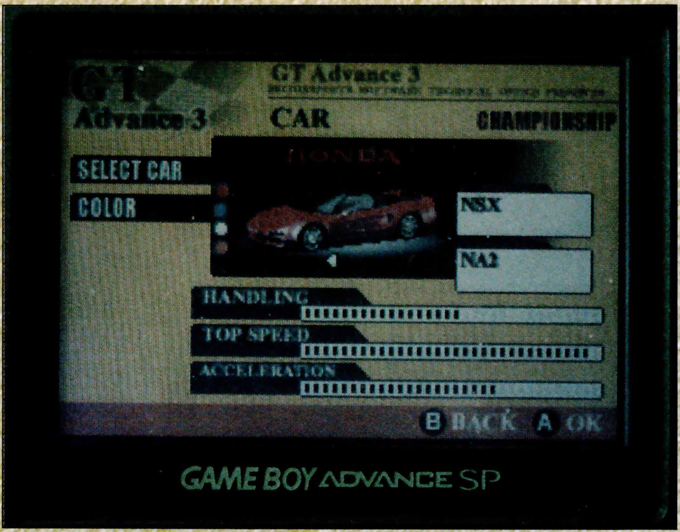
天语没玩过GTA2，不过同GTA1代比起来，GTA3在过关方法上是一样的，只要你在赛道上取得前三名，就会有新赛道出现。在CHAMPIONSHI模式下，一上来只有BEGINNER级，往后打依次是MEDIUM、HISPEED和PROFESSIONAL级，每级别共计八条比赛赛道和四条技巧考核赛道



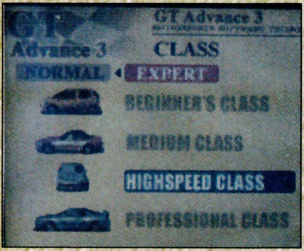
GTA3说实话不如GTA1过瘾，GTA1天语是用最慢的大发面包车(抓地力强，加速性一般，速度最弱)打爆的所有模式。但这个美版的GTA3就不行，敌车似乎很强，弱车完全是装样子用的，没有实用价值。因此在一周目中，天语使用SABARU和NISSAN两个主力品牌的强力汽车来比赛。爆一周目后得到了一辆本田NSX红色跑车，而整个二周目天语几乎全用这辆车爆掉。



对于专业的玩家来说，GTA3的挑战并不是表现在常规CHAMPIONSHIP模式下，而是在DRIFT-COMBO中。因为前者怎么打也是过，而后者则需要极为慎密的思路，用完全无异于现实比赛的过弯路线来实现30连以上的连续甩尾。DRIFT-COMBO模式天语只打爆了第一条，然后游戏才出现第二条路线。根据97辆可选赛车数目(不算三辆自动档的EXTRA附加车)判断，本模式理论上应该是十条道——因为二周目完美爆机后，刚好是87辆车，在DRIFT-COMBO第一条道的“25连”成功后又得到一辆车——97辆车应该是10条COMBO赛道全爆后赛车总数，加上EXTRA的三辆，共一百辆车。但这仅仅是理论。



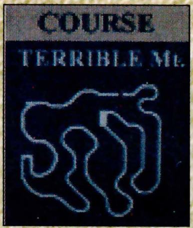
现在天语知道了答案（后述）。

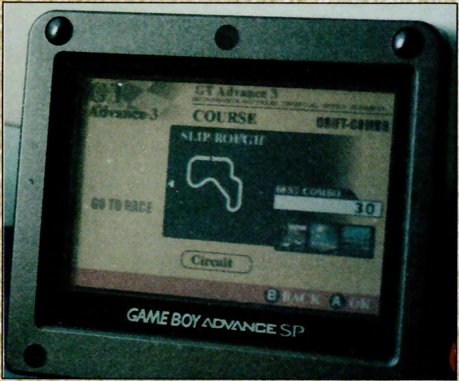


如同上面提到的，100辆车中，也只有HONDA NSX是最为重要的，有了它，起码CHAMPIONSHIP的二周目可以保住全金。因为天语没有彻底爆机，车子还差9辆，某一品牌根本就没出现，所以对于挑战DRIFT-COMBO模式的玩家来说，天语指出一点，只要你能把第二条赛道的30COMBO实现，估计后面的就很容易闯过了——请牢记取位原则是“外-内-外”，在组合弯问题上一要考虑切入点，二要考虑直线通过……



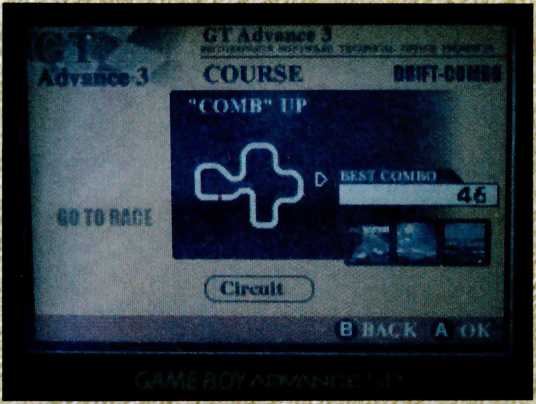
OK，请100辆车全部获得的玩家接替天语，写出DRIFT-COMBO的技术。谢谢大家。





上图为专业级“恶心山”道，右图为COMBO第二道，都不是很好打的。

经过通宵的思考和苦战，DRIFT-COMBO模式完成
得到NSX-R之后，即可反攻QUICK RACE完美爆机



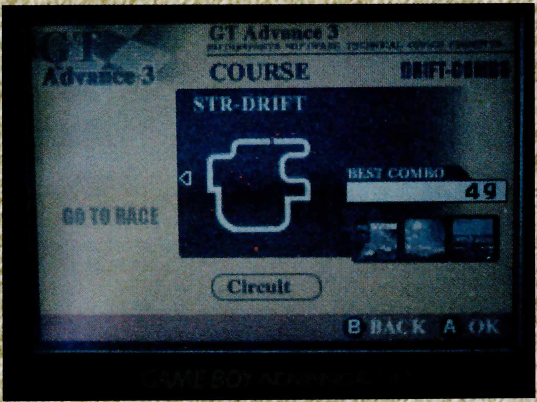


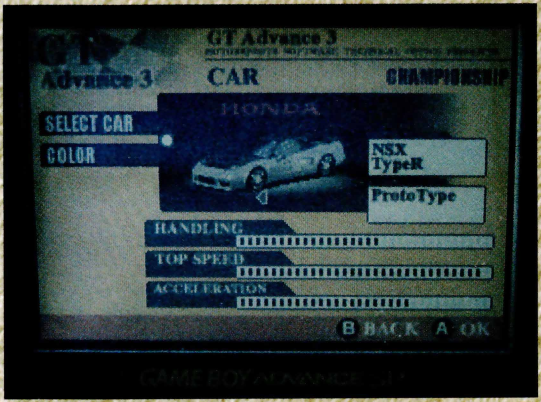
跑连击时，要注意以下几点：
1、打轮要勤；
2、打轮要稳；
3、牢记原则；
4、直道打轮；

请牢记“外>内>外”。奥义：“直道打轮>归位”形成过渡连击。

二周目全金牌爆机后，哪儿也没到哪儿！
美版变态难度体现：COMBO-DRIFT需要极高技巧
三周目再开，最终圆满爆机，你就是合格的RACER……

美版一定比日版难且变态？日版是否也如此呢？以前天语打一代时，很轻松就爆机了，全无挑战，因为GTA本身是专业厂商制作的，在对驾驶感的把握上非常到位，因此天语就用DAYTONA的思路玩。三代的登场，既是对前作的肯定（本系列在海外有极高评价），而难度的提高，则体现出厂家对玩家、对游戏的负责态度。完爆此游戏者，小达人也。



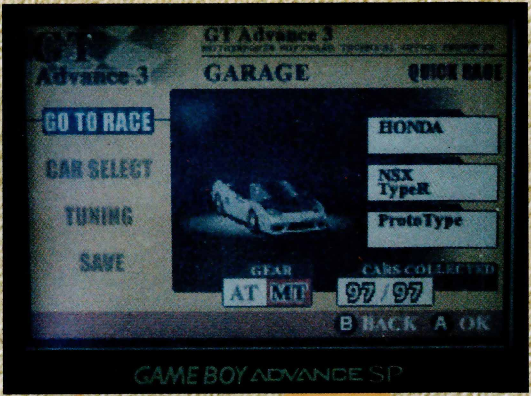


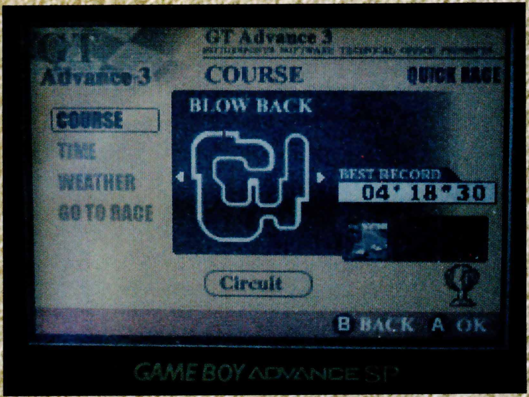
得到轰达NSX-TYPE R，心情难免激动不已
用它完美爆掉QR后，大家每天小打几条赛道体验爽快：
手动换档的快感、超级弯道的挑战、野蛮的速度……

二周目刚开始时感觉很难打，由于自车原因，加之二周目敌车速度和排位明显大异于一周，常感力不从心。但经过COMBO-DRIFT的洗礼，得到了一个究极的NSX-R！此后在比赛中我们就会发现，它比红车要快要好开，无论什么模式和赛道，只要正常发挥，就可以在第二圈即取得第一。天语提醒一句：本系列始终玩的是“频繁换档+频繁控速”。

光说不练假把式，光练不说就是傻把式。这样一款极品的掌中赛车，天语有必要向玩家推荐一下。

QUICK RACE中，重温“Circuit/Wind/City/Hi-Way”，最高。





闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活　妙趣横生的玩家心得

game@gameach.com

Vol.112

泡面是可怕的！谁能忍受连续数周都以泡面为食充饥？这样的日子居然成了家常便饭……加上N久没有回家吃老妈的手艺，自我感觉体力有些不支，头脑发松，还好不是SARS的症状。真是个要命的时期，佛祖保佑秃头的人……



电软电新掌机迷，动新批评DVD

●被同事拉去买东西真是恐怖，本来就是非典时期，大街上人少得很，空寂得像个死城……一不小心看上了一双匡威黑色跑鞋，价格也算公道，结果因为一念之差而错过没有买下……其实自己买了可能也不会怎么去穿，夏天基本上都是6元一双的布鞋（洒鞋）度日的，经济实惠，穿坏就换，心也不怎么疼。与本秃在游戏方面的大手大脚比起来，吃穿还真的是简朴的过分。

●欧版"寂静岭3"本月就推出了，真是令人扫兴，尤其对于等待购入正版的人。现在玩也不是，不玩也不是，看着别人嘻嘻哈哈，享受涉足恐怖世界的快乐自己真是恨不得一头撞到枕头上……还有XB版也肯定会出……天气越是炎热，恐怖游戏出得越欢，制作人是想让玩家都浑身冷汗熬过炎夏吧。

●非典一日：

——清晨。楼道里寂静的连个牙签掉在地上都听得清楚，见不到人烟。打开门窗，这应该是非典时期第一重要的事情吧？完后拿上几天前刚买好的舒服佳，一个人跑到洗手间，左搓右涮，恨不得洗掉肉皮才放心。

——上午。10：30了，由于没有准时吃早饭的习惯，每天一到这个点肚子就开始咆哮了，拉帮结伙准备定盒饭吃了……

——中午。饭前的集体洗手活动开始了，排队上厕所的感觉很不爽，毕竟大家都肚子不舒服……忍得难……然后凑在一齐开饭，随后就是一通的吧唧声，风卷残云时大概偶尔会冒出某人的讥笑声、叫喊声、拳打脚踢声……吃饱了吧？

——下午。还好本秃没有午休的习惯，不过春天的困倦即便是在坚强的人恐怕也难以抗拒，偶尔的小瞌睡是不可避免的，同时也保护视力嘛。就是现在，一个下午，正在写着这段自以为不算枯燥的文字……麻麻……

●写这段话的时候距离《掌机迷》发售还有两三天的时间，而大家看到这期杂志的时候就差不多发售10天左右了。不知道大家觉得如何，里面肯定会有一些不成熟的地方，希望看过的朋友能够来信谈谈你的看法。目前第2期已经在好调制作中，内容就像第一期最后广告说的那样精彩，甚至风林自己都有些兴奋，希望能够早日让大家看到我们精心准备的大型专题。至于到底会有什么绝妙内容，现在还不能透露给大家，只能说是连风林看到都有些热血沸腾的东东。好戏刚开始，最强在后头！

●感谢大家对大墙画廊的支持，最近的来稿非常多，即便是风林刚来的时候也没见到这么多的画稿。请继续支持本秃。

●声明：上期电击中出现的家伙是彩火君，而非本秃。

●本期心情：85（完成了掌机迷）

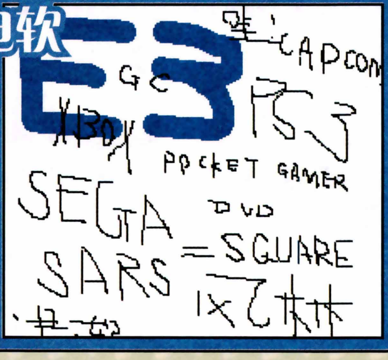


5月游戏看E3，了解形势看电软

E3了，应该是个大事吧？起码对于游戏界来说，这个盛会的举行算是给一直嫌无事可报的小编们一次过足报道瘾的机会。

好多大作，眼睛吃够了杂味冰淇淋，虽然很爽，但对于爱玩的人来说，大概想到的会是接下来的破财之灾……简直是做玩家的噩梦，尤其是多机种用户，像这样的软件阵容无异于直接宣布了玩家口袋中的票子数量，到"0"的人也不在少数吧？比如本秃，弄好了也算一个。

算了，不想这烦心事了，本来是一年一度的节日的，怎么搞得这么复杂，以后的游戏以后再说吧，现在更重要的是把本期杂志作完……



《电玩新势力》与索尼……？？

风林君，告诉你一个坏消息，我就要参加高考了，这令我不得不与你和《电软》暂别一段日子。（好可怜）

有一件事很久以前我就想和你说了。我发现"电新"（就是那张光盘杂志）设计的标题很有问题。不信你自己看一看，那个标题上对"新"字和"力"字是不是印得特别大。很显然"电新"是要突出"新"和"力"两个字的。

你知道"新力"是什么意思吗？

"新力"就是"索尼"的中文译音。或许你不知道，在我们广东的粤语里（特别是香港），是把"索尼"称作"新力"的。（这就是'SONY MUSIC'叫做'新力音乐'的原因）是不是很奇怪——居然把索尼称作新力！其实在这里，我们对很多外国品牌的称呼和你们北京人是很不一样的。例如"松下"在我们这里叫"乐声"，"夏普"我们叫"声宝"等等。

所以，你们把"新力"二字印得如此大，难免令我们误以为"电新"仅仅是介绍索尼PSX游戏的光盘（不过即使真是这样，我也不会觉得奇怪！）。

关于商标的问题，还有一点我想说的：PANASONIC是松下电器的一个专门标在低级民用产品的商标，和SONY、先锋、天龙等根本不是同一档次的（至少在音响方面）、PANASONIC最高档的那一部DVD PLAYER才6000多元人民币，而先锋、天龙等品牌的最高档产品可在25000港币以上。虽然SONY最高档的DVD才一万多元，可SONY的SACD播放机SCD-I却标价35000港币，最低档的SCE-XB940也要7000多人民币。PANASONIC是被松下电器定义为普及型产品的，松下高档产品的专用商标应该是：TECHNICS（有没有听过？），因此电软上常有的文章介绍说PANASONIC的产品有多么的先进是没有一点儿说服力的。PANASONIC走的是低端普及型路线和高端产品涉不上一点儿关系！（相对来说，国产品牌比其更低端）

好了，说了那么多废话，等我考完试之后再给你写信，如何？

——广东人

某秃说：又长了知识……不过即便是PANASONIC这个牌子，某秃也掏不起那份钱呢……再说了，那些太发烧的东西咱们也不大必要消费不是？我看700G就不错，性价比高，适合游戏，再顶级的就真是离我们太过遥远了。是否考虑等人类实现登陆火星后再消受？也或是跟银行贷款还他个1、20年……说到这里，SONY最高档的游戏机不是也在走百姓路线吗（笑）？

游戏人生

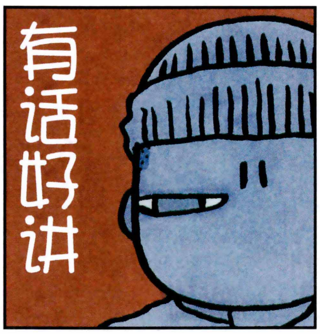
当战胜最终BOSS的那一时刻，我的血液中涌动着一股温热撩人的春潮。我胜利了，多少腥风血雨多少辛酸苦辣都被结尾那欢快跳跃的音符所弹去，这个时刻，我已经等了很久了。

我想每位把游戏打穿版的玩家,都有和我同样的感觉吧！打穿一款游戏是一个过程，而人的成长同样也是一个过程。随着游戏故事情节的发展，故事内容的展现，我逐渐感受到游戏主人公的苦闷、彷徨、浮躁、愤懑和沮丧。而在现实生活中.随着人不断地成长，也会同样体会到这种心情。也许恰恰因为游戏和人生的相似，才造就了我对游戏的挚爱之情。游戏告诉了我什么是真正的朋友，什么是亲情、友情和爱情，还教会我为人处事的技巧。在我伤心落泪的时候，游戏总是安慰我，听我诉说，在我雀跃欢呼的时候，我也和游戏一起分享我的快乐。在与游戏的亲密接触中，我发现游戏里有一种无边无际的东西；一种用金钱也买不到的东西；一种不能为严冬的苦痛所扼杀的东西。它是那样地坚强不屈，春来生机勃勃，秋到硕果累累。我在这里看到了人生。其实，玩游戏的最高境界不是以怎样高明的战略或精确的战术取得最优异的成果，而是在玩游戏的整个过程中充满爱和激情，浑身迸发出喷涌的热忱之力，完全地融入其中体验游戏中的人生。然而，游戏是有固定的模式，但人生并没有固定的模式。你可以在现实生活任意选择通向罗马的通道。

嗨，以牺牲几十顿早餐和夜宵换来的鼓鼓囊囊的钱包，又该让它“减肥”了。走进电玩店还是那场景——生意火爆，柜台上的游戏撩人眼帘，摇人心旌，购买者非常踊跃。看着一个个带着新买到的游戏卡或游戏光碟而喜悦而去的人，我仿佛觉得满城都是知音。

——福建 冰星翔云





■风林兄：对于电软的光盘我真的看见就怕了，那么多：电新，动新，电新DVD，还有电新特别版，电击。这几种。以上我只对电新DVD和电击有兴趣。其它我不太喜欢，如果电新DVD是DVD+CD就好了，DVD画质最好，CD音质最好，如果能加在一起，真是完美组合。但是现在你们对DVD的普及量有所顾忌，不知道你们什么时候能把DVD月刊化，真期待。电软的像增刊的书籍已经售完，可以准备新书呀，卖得那么火，其实有很多读者也在期待这种书，只要注意节制，内容做得好，也可以是新的经济增长点。这种书现在应该可以出一本了，不要是光盘了，但好卖之后，不要猛出呀，搞得像光盘那样，怨言多。

能出94，95的合订本吗，这两年的杂志我遗失了很多，也可以让新读者看看以前电软，还可以赚一笔。**(广西南宁 莫麒)**

●次世代阵容目前的产品的确不少了，不过这也正反应出了市场的需求，各取所需嘛！制作内容方面我们也力求新颖，炒冷饭尽量避免，但有时候经典的东西就是冷饭，也是没有办法的事情。就好像莫读者说的，需要当年的合订本，这个我们以前已经出过了，不过却被疯抢一空，现在若再版的话那还是冷饭一锅。能免则免吧，毕竟印刷不是只印一本。

■也许你在看我这封信时已头昏眼花，火冒三丈了。但你可一定要每封信都看哦！唉，小弟看电软时间不长，只有两年左右，信却没少写，算下来这封已是第九次了。没一个刊登的！不知是小弟不才，肚里少墨水，还是你真的每封都看？我可是忠实读者，每期无论什么内容一律买下。可每次投稿都落空，不免失望之情。看到有些读者“第一次写信”之类的话语，我真是（流口水）嫉妒啊！

由于电软一再疯狂抄作，我忍不住终于将老牌GBA卖了，PSONE卖了,买了GBASP黑色超酷。和我的PS2放在一块，我不免得意：我真强！

我的看法：SP的背光超超超棒，真是漂亮。而关了背光后，在光线下也不差，没有别人说的“因玻璃反射看不清”现象(是我的眼球变异了吗？)，SP外形特酷，十字键比普版大一些，按起来“达达达”很舒服，不输普版，没有别人说的“不如普版玩得顺手”（我的手指也变异了吗？），L、R键其实也不怪，还好吧，屏幕玻璃感觉比普版硬，不用担心刮花等问题了。**（上海 应风杰）**

●SP在日本一周销量稳居10万，排在第一，想来有点道理。风林个人对其按键方面的调整感到非常满意，绝对比GBA要好很多，尤其是手感，按下去非常实在。在写这段话的时候，正好赶上E3中SCE公布了其最新的便携机器“PSP”，性能相当出众，与GBASP不在一个档次，确是划时代的设计，有点革命的意思（笑）。但不知道这样的便携机其价几何……总之一点，DB就不要想了，特殊格式的光碟给了盗版商再出新课题。

■小弟最近对掌机产生了浓厚的兴趣，您如果读了我上一次给您去的信，应该知道我已有GBA，哎呀，妈呀！我现在根本就不离手了。站着玩，坐着玩,躺着也玩。我可真离不开它了。这时我突然想起了前些期《电软》中在“游戏新闻眼”栏目中你们报道的关于索尼打算“进军”掌机的市场的消息，而且还说索尼的掌机有可能在今年与大家见面？消息可靠吗？你们介绍索尼掌机分辨率比GBA几乎大出一半，还强调3D能力，多边形处理量约为PS一半。这些令我“瞪目结舌”的机能简直让我“流口水”。如果它一上市，我一定“第一时间”收购。到2005年，比尔老头儿说也许会上市XB的便携主机“X-BOY”，到时候照样收购。还有别忘PS3。最后还有个问题，所谓PS2、XBOX、GC的“完美直读”是啥意思?小弟愚昧,请赐教。

（北京 YAGAMI）

●看到这里的朋友，肯定先看了“游戏新闻眼”吧？如果没看的话，请速速翻到该栏目，SCE的便携机全面报道已经有了。性能比以前设想的还要强，但是价格方面还没有公布。编辑们推测会比较高，19800日元比较靠谱。另外，诺基亚的N-Gage价格也公开了，299美元（35000日元），直接与掌机市场划清了界线。相信SCE不会把价格定得这么高，但从性能上来看，至少要比SP高是肯定的，不知道有几人能消受得起。咱们看看再说。

■自从第106期的家里登出我丢GBA的事情以后，很多的玩友向我发短信慰问我、鼓励我，虽然我现在还没有找到我的GBA！咳……

丢了GBA后，过了几天我就决定重新开始，于是，我在2月15日那天买了GBASP（黑）和XB（日版），“血”放干净了，心情也好了许多！到家后开始疯狂的沉醉于游戏里，《沙排》、《飞龙》、《光环》、《分裂细胞》、《三国无双》、《007》、《莎木2》等都玩了个通！让我得到极大的满足。白天，我属于XBOX，晚上我属于SP。有了背光就更方便了。

好了，下面是我发现的小秘密：

《瓦里奥制造》中有个隐藏小游戏《跳绳》，如果你跳过50个你旁边的两个小人就会变成游戏中两个忍者女主角。如果你跳过100个，那这个小游戏就会出现三首歌曲，你可以任选一曲进行游戏！这个秘密只有《跳绳》的小游戏里有。

以后有什么新发现，我会及时告诉你的。最近“非典”很严重，要保重身体啊！**（北京 suki）**

●丢一个，买两个，这气消得也蛮有损失的，起码自己的积蓄都进了游戏老板的囊中。（笑）不过女孩子玩XBOX的还真少，一般都是喜欢橙色的GC哦（大贺喜：本壳的第2台GC入手了,一黑一银,任天堂迷当的,滋滋)。非典无情，请安于家中游戏，莫要出门，最多是到家门口的报摊前把电软、掌机迷、电新……买了（笑）。

■我们玩家比较关心的应该是后续主机吧！下面是我的一点见解；现在游戏的媒介是以DVD为主。以后（至少N年以后）也还不例外，Xbox出了第2代以后，那1代和2代到底有什么区别呢，我觉的XBOX的机能已经接近完美了，要改会改些什么呢？如果1代和2代差不多，如果价钱差不多的话，那我们还是会买1代的……最近cctv5有个节目好像是叫“电子游戏竞技”，有一个消息说索尼取消今年夏季在大陆发售行货ps2,而是在冬季，是真的吗?我还想在高考后买机呢?一定要回答我啊！

（一读者）

●完美的标准是什么？科技在发展，XB后续机也在开发，大概这次起码体积上会给人耳目一新的感觉吧（更大？）。大陆版PS2据可靠消息是暂时推迟了，也可以说是将发售日期由2003年秋（官方宣布的时间）变为“未定“了，具体什么时候出不好说，我们只能默默等待。

XBOX

风林，我是第一次给您“老人家”写信。首先先自我介绍一下，我是个初二的学生，也是《电软》的“老”读者，自从2001年某月的某一天，在书店看见《电软》以来，几乎期期都买，我算了一下，家里的《电软》和《电新》加起来，差不多要以再买GBA了。但是我不后悔，因为通过《电软》，让我这个“两耳不闻窗外事，一心只读圣贤书”的“呆子”找到了生活的乐趣。现在，我可是班里的“小灵通”，同学有事就来找我，正在计划以后每回答一个问题，收取一元钱（笑）。

言归正传，本人现有黑色GBASP一台，是通过把旧的GBA卖掉后再买的。现有个小问题想请教您“老人家”。GBA的抗摔能力比较强，那SP又怎样呢？（您可以用您的试试——破了别怪我）

另，本人很久以前就想购XB，但看看PS2也不差，再说现在还没有购入PC(因为父母认为电脑有百害而无一益，所以……残念)。所以到现在还拿不定主意，您觉得怎么样？在此向您提出一大串问题，您最好有心理准备，可以去滴几滴眼药水，倒一杯茶。

（1）XB的网络语言系统在我们浙江的一个小地方能否使用？如果能，除了玩游戏还可以干什么？（此处宽带已开通）

（2）我想购入XB是因为“铁骑”、“HALO”、“铁甲飞龙”等游戏，实在太棒了，想问一下现在“铁骑”时价是多少大洋？（连控制器）

（3）用一般的彩电来玩XB游戏，会不会浪费了XB的机能？

（4）现在我们这里PS2游戏（均D版）比较多，而XB游戏却几乎没有，如想买，要BOSS去进货，而且大都是D版，所以购XB时还需加直读，如不加直读，像我这样手头缺铁的人，一年以内只能玩几个游戏，那还了得？但是如果加了直读，XB就无法上网，PS2不明。请问您怎么看？

（5）XB的发展前景怎样？我可不想两三年后XB就停止生产了。

（6）最后一个问题，购入XB时应连同什么周边或游戏一起购入？

我喜欢XB是因为它的机能强，游戏都是我所喜欢的，我喜欢PS2是因为它游戏多，我喜欢PC是因为它是大众化的。

浪费了您这么多时间，希望您再用一点时间帮我解答，我会朝思暮想地等着你的回信。

——崇拜风林的疯羚（吴云超）

看到越来越多的朋友都选择了SP，风林心里甭提多开心了，请顺便支持一下我们的《掌机迷》（一绝对广告）。GBASP目前还没有收到使用报告说明皮实与否，不过倒是接到了一位读者说自己的十字键被按坏的电话……总之这个还是看个人，一天狂按10小时的话，再皮实的机器恐怕也难以承受手指的威力……SP谈了不少了，下面回答吴读者的XB问题吧……

1、XBOXLIVE根据玩家使用版本的不同，语言、界面也是不同的。目前微软只表示在年内会在亚洲其他地区架网，到时候就可以使用中文版本了。而利用XB登陆网络还有一个好处就是可以下载软件的更新资料，比如一些去BUG的程序（CVS就需要）；

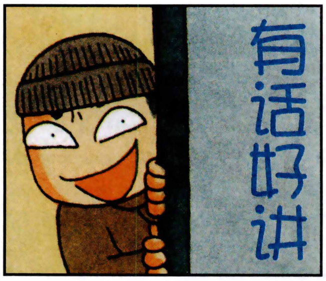
2、“铁骑”在日本某知名网站的售价是9800日元，但与外面的实际售价还会有所差异，大概现在1400以内能买到吧；

3、玩XB，电视推荐6000元的松下P700，另外也可以考虑花2000元买一个上好的纯平显示器（尺寸随意），再买个“色差→VGA”的转接盒，大概3500就可以实现720P的最佳效果了；

4、想上XBOXLIVE又怎能没钱呢？要知道目前XBOXLIVE的使用条件就是您要先有一张国际信用卡，能办到的朋友相信都不是饿肚子的主儿；

5、微软有钱，要活多久就多久。

6、再买一个手柄吧，还有最少要买条S线。



■终于，又到了一月两度的“虐待老大双眼行动”时间……

首先，告诉众位一件伤心事。某日，塞风刺骨的某日，“非典猖獗”的某日，我一步一步地走进了一家电玩店，面对着JS满脸卑鄙无耻下流BT的奸笑，我泪如雨下，依依不舍地掏出了陪伴了我近三年的GBA，慢慢地递给了他。我的心，那天就彻底的碎了……我的GBA呀，才换回450块大洋，不过，我很快又找到了一支“万能粘心胶”！一台全新BLUE NGC+BIOO！哈哈哈，EVA的悲伤与失GBA的痛苦终于被稍微冲淡了一丁点儿。

然后，跟你们反映一件事。那个《掌机迷》的封面设计是WHO？拖出去874几遍再说，真比KOF2001的人设更该死！你用美术字我不反对，可那个“机”字的那一点变成了什么？一张光盘？！哪个厂子用光盘的掌机啦？明显没有观察力嘛！败坏了《电软》一向严谨认真的光辉形象！

其次，要跟你们提点儿建议。《电新》中的随送内容怎么时有时无呀？为什么不写出来呢？像口袋、塞尔达、FFTA都是那么经典的ROM，为什么不送呢？真是的……（什么，你们准备做一张专门的光盘发售？我，无语中）

最后，再多一句嘴：在“非典”横行的日子里，你们可要小心身体哟，别光呆着打游戏，多多锻炼身体哟！**（广西 蒋耀宁）**

●用光盘的掌机？现在有了，SCE的PSP啊（笑）。《掌机迷》的标志之所以用了一个光盘的标志，是为了突出我们书+光盘的形象，大家不要误会了。而且这个标志也很好看啊！另外，今后《掌机迷》中也会赠送大量有关掌机的好东西，光盘中的内容更是值得收藏，瞧好吧！

■小疯疯，寡人第一次写信回家，心中惴惴不安，有诸多问题，为节省疯疯的时间，不说废话了。1、GBASP发售已有俩月，本人近日欲购入一台银色机，请问疯疯银色机用久了颜色可会磨掉？若然寡人立刻转念买黑色。2、敢问疯疯在《电软》的哪几个栏目投稿有钱可赚？稿费几何？3、疯疯估计DC的廉价正版还能卖多久？4、哪种型号的PS2可看全区DVD，不加直读可不可以看D版DVD碟？5、前年春天购入的DC现在仍动作中，从未喂过正版，随机赠送的试玩碟（美版）在购入三月后便试玩不能，为什么？难道是我的DC不支持正版？

另：为什么《电软》不赠送精装的CD（带盒、歌词本）？价格贵点没关系，要知道国内很难买到正版的游戏音乐CD。

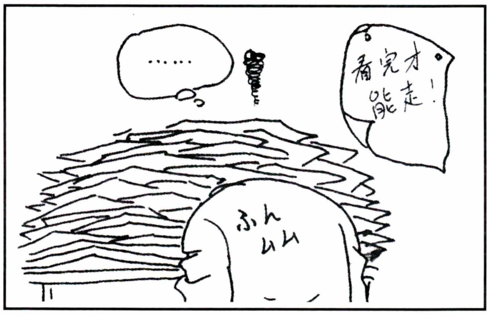
前日寡人兴起进行调查问周围20余人心目中最棒的游戏和机种，皆答曰：俄罗斯方块——文曲星，寡人一时呼吸不能。**（山东 钱琨）**

●1、听说不少有银色机器的玩家都出现了掉色的情况，虽然本疯没有遇到过，不过劝大家都还是三思为好；2、稿费的话，研究所、攻略、格斗天书、科普园地、游戏点评都有稿费可拿，电玩榜和大墙画廊则有精美奖品赠送；3、DC的正版应该还可以维持得久一些，毕竟有很多游戏还没有引进到国内，比如风林非常喜欢的疯狂的士和街头霸王等等，只要有人进就没问题；4、加不加直读的PS2都可以直接看盗版DVD，因为盗版DVD没有区码限制。不过PAL制式的盘则无法使用；5、这个情况风林就没有出现了，DC的确有无法读取正版的情况，例子很多，问题出在哪里就不好说了，钱读者不必太担心，试玩版不玩也罢。

■我发觉电玩榜的通讯地址已变为北京安外邮局75号信箱？

总感觉CAPCOM的日子也过得并不好。鬼武者3恐怕是CJ关于社运的最后一搏了。CAPCOM煞费苦心请来让·雷诺加盟，目的肯定是要让鬼武者3取得全球性的成功。鬼武者3若失败，那下一个从我们视野中消失的游戏厂商说不定就是CAPCOM。或许我太悲观了，但对于一个在任世游戏理念熏陶下成长的玩家来说，看着一个个再熟悉不过的游戏厂商消失，那种心痛真是无法形容。**（广东 朱汝聪）**

●结稿前得到新闻说冈本吉起老大下课了……不知道CAPCOM是不是准备要大换血才高兴。去年CAPCOM财务大报赤字，PS2、GC两个平台全部低于预算，只有GBA帮助厂商赚到大钱，真是无奈。

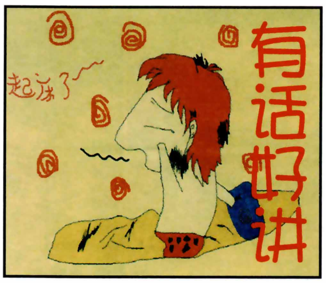






黑与白

最永恒的两种颜色，最美丽的两种颜色，怀念黑白页时候的美好时光……



■终于明白了什么叫"为伊消得人憔悴"，为了买到全新的中意的XBOX，我对其他物质欲望一忍再忍，将几年来积攒下来的压岁钱，我惟一的大宗经济来源，全部投入与×君的"联姻"中。于是我辛苦等来以"伊"却让我感到如此痛苦和无助。

从《电软》得知香港有正规的进货渠道，于是便托住在香港的堂兄买一台XBOX，可谁知，不幸的事终于还是发生了——我盼星星盼月亮盼来的却是一台PS2！而且是欧版！

蓝色的包装，SONY商标，英文法文西班牙文的说明书，刺眼的"PAL"，我的心凉了，本来的冲动荡然无存。于是我拼命翻杂志、打电话。"请问欧版机能对应日版和美版游戏吗"？"不行，不完全行"。"改机后也不行吗"？"嗯……""正版也不行吗"？"嗯……"难道1800多块就这样打了水漂了吗？难道就永远将它供在那儿吗？我快疯了！

风林，此次向你诉苦，是希望你能帮帮我：（1）欧版机真的只能对应PAL制游戏吗？（2）若能对应其它版本会否出现画面拖慢或其它现象？严重吗？**（福建 郭灿亮）**

●风林最忌买欧版机器，问题多，正版通不过，惟一的好处就是电源不必麻烦了。日本第一，亚版第二，美版第三，欧版不考虑……这是个人的选择。不过郭读者买错PS2也就算了，居然还买成了PAL的……就真是……不是本秃落井下石，这欧版机器确实比较麻烦，实话实说而已。如果郭读者玩正版的话，那么欧版机器无法读取日版、亚版和美版的软件，若是打算玩DB的话，那么我上面说的就当作废好了，除了担心光头外，其他OK。

■小弟于2002年夏入手GC一台，由于支持正版，至今有十二个游戏，当然，全部是我喜欢的大作，自"塞尔达·风之韵"发售后，于第一时间入手，早已打穿，是我生平最喜欢的游戏，玩着它简直比做神仙还快乐，我想：如果有盗版，中国电玩榜上恐怕早已有名，说不定还排在前位！其实不只是它，像"生化危机"、"生化0"、"阳光马里奥"GC上的大作，早就入围了。现在的情形是，好多人想玩，但又限于条件玩不上，不能体会这些大作的魅力。有次我听玩友讲"塞尔达"、"马里奥"那都是小孩玩的游戏，真让人齿冷。

任天堂制作了那么多好玩的游戏，如今的状况却不太理想。在此小弟请风林兄向全国的读者呼吁：喜欢哪家的游戏，有条件的请支持一下正版！那才对得起你喜爱的游戏公司，你喜爱的游戏。小弟经常看见机厅中三五成群者痛搓足球，KONAMI的足球，说什么足球6万岁，KONAMI第一，但你们对得起游戏人的付出吗？何况很多人都有条件入手足球6的正版，那可是很耐玩的游戏呀。

另外您不是在第8期就放话要做GC"银河战士PRIME"的攻略吗，什么时候能出来？

再有能否将GC"永恒的黑暗"、XBOX"御伽"两款游戏做一下攻略，我觉得这两款游戏非常不错，但"永恒的黑暗"我在一处卡了，实在过不去。我可是见您在杂志上称赞此游戏才买的，耗费本人500多大洋呢！**（山东 窦文勇）**

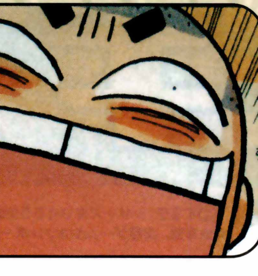
●真是遗憾，原想制作的"银河战士PRIME"的全攻略，但因为精力有限，加上筹划新的内容，所以只得放弃。同样的情况还有"永恒黑暗"和"御伽—OTOGI—"。要说的是，"永恒黑暗"绝对是目前最出色的AVG游戏，水准不在BIO之下，甚至超出，而且恐怖十足。风林个人觉得即便与"零"相比，也未逊色多少。另外，下次不妨把卡住的地方写来，能帮就帮。请支持GC!!



广告欣赏

感谢非典

我要忠心谢谢你



非典算个吊儿

最近温总理在视察时讲了这样一句中国成语：多难兴邦。既沉重又振奋人心，很好地表达出我们目前面临的灾难和中国人民不畏艰险，立国兴邦的坚强决心。对杂志社而言，很多小编都是第一次面临这样巨大的突如其来的灾难。尤其是身处灾难中心的北京，多少有些不知所措。不知道这可怕的疾病在哪个时间哪个地方降临到哪一个人的身上。应该感谢中央政府，及时的透明的实事求是地将灾情通报给全国人民，这才是人民的政府！应该感谢中央政府的各项抗非措施，不惜投入大量人力、物力、财力，把每一个中国人的生命看成至高至尊，这才是人民的政府！《电软》杂志社也按政府的规定做了防范措施，每天开窗，室内消毒，甚至准备了万一写字楼出现疫情被关闭及时转移到备用工作场所；另外头头一再讲：恐惧比非典更可怕。要用科学的态度科学的精神坚强的意志战胜非典。

五月二日、三日、四日……一个人穿过行人寂寥的北京街道，看着身边一起来加班的同事，心中充满感动，也自觉更成熟坚强。

先知鸟山明

上期随兴做了一个“非典型鸟山明”，不料大受读者好评，算是沉闷非典日子中的小幽默。那几张照片都是鸟山明本人，他是个摩托车迷，喜欢收集摩托车（主要是轻型摩托）。下面几张漫画人物引自鸟山明的自画像。不知为什么，鸟山明喜欢把自己画成戴口罩，有先见之明？顺便告诉大家，日本的非典为零。

“红五月骗钱计划”又来了

也许因为非典，坐困孤城没事干，所以小编都把精力放在工作上，出书像比赛似的。五月份次世代传媒联盟共出版10本书和杂志！其中包括：《电新MTV3·红宝石版》、《掌机迷》、《电新DVD3》、《电新》（20）、《动感新势力》（4）、《游戏批评》（18）、《网络游戏密技》、《游戏的设计与开发》、《电软》（11、12）。总计多少钱呢？真不好意思，差7毛钱130元。请别扔板砖！风林想说，看着钱多，但买不买在大家啊！买不买的决定因素是钱（废话！），另外是质量，还有一个是需要。三个因素考虑在一起，您便轻松了许多。

理财大师风林

以风林的眼光看，实事求是的说，上述10本书的质量都不错，小编都作得非常认真。所以就“铁”和需求而言，可以分为以下几种情况：

第一种：家里开银行的，一块儿都买了算了，小CASE！

第二种：一般读者，除《电软》外(超值啊，超值！)，《掌机迷》是一定要买的(风林编的！)。电新（20）、红宝石版都不错。尤其是红宝石版，大部分内容都是重新演译的。相信许多读者都收藏着金、银版，当然要保存一本红宝石啦！

第三种：家有DVD还是买一本DVD3，这次有FFX-2的完美结局。DVD3技术上也有很大提高，配有可开关中文字幕，多角度欣赏和全动态菜单，看起来确实是享受。DVD吗，不一样就是不一样！另外对动画有点兴趣的一定不能漏掉《动感新势力》4，棒！这期动新是两张VCD，看得真是过瘾。我对AKIRA有点崇拜，无论是选材、解说、彩页做得没挑。当然怕中毒的人别买，每月心里又多一件事，小猫挠心啊！

第四种：少部分除了想做玩家，也想做专家的人（这好像是特工黄的广告语吧），数数兜里还有钱的话，可以买《游戏批评》和《游戏的设计与开发》。《批评》这次是新改版，主要关注国内业界，基本上都是原创文章，不妨观察一下。毕竟国内只有这一本游戏评论刊物（电脑游戏、网络游戏一本还没有），又不贵。里面也没有拍《电软》马屁的文章（大家可以监督），所以所有玩家都应该为电子游戏业捧个场。风林深知，做《批评》难！

《设计》一书风林有两句话要讲：一、50元不贵、太便宜了。谁也不会拿这部只有少数精英看的书挣钱。二、两位作者没的说，国内无出其二，内容就有了保障。有入门，也有提高，应该是雅俗共赏。这对作者的要求极高，也是我们对作者的要求。叶展、叶丁都是国内玩家出身，又由国内出去专攻游戏、动画，对国内玩家的口味和需求知之甚详，会尽可能照顾读者的需求的。建议有一定游戏鉴赏水准和计算机知识的读者买一本看看，毕竟这种书少啊！

另外，如果你不但是电子游戏迷，还对网络游戏有兴趣！那你一定买一本《网络游戏密技》瞧瞧。内容广告里都有了，反正全是目前流行的网络游戏的秘技。《密技》看着没什么，来头可不小，是由中国台湾三家最大的出版社共同授权的。其中包括台湾的PC-HOME集团和尖端出版社。

《FF典藏》蠢蠢欲动

据结稿时的消息，《最终幻想典藏》制作已近尾声，大概会于6月初发售，时间大概会考虑到高考的因素。具体发售时间下期《电软》公布。另外《生化危机典藏》也在同时制作中。



最终幻想典藏纪念（封面待定）

■ 晕死啊！19期的《电新》还真是有新意啊！竟然“全都错页”！最后一页跑到第一页的位置，第一页跑到最后一页的位置；倒数第二页跑到第二页的位置……可以依此类推了吧！

哎！真夸张啊！到底是我的福缘“太高”呢？还是大家都得到了一样的结果？

不过啦，换个角度想一想，也许到某一天，我这本“错电新”也会和邮票中的“错票”一样值钱吧！〈HOHO〉水……（旁白：想太多啦……）

对了，对了，说说《樱大战》的典藏纪念《永忆吾爱》吧！别怪小弟才疏学浅啊！我真的不知道除了用“完美”、“经典”这两个词来形容之外，我还能用什么词？〈HOHO〉

不过呢，也许人总是没有知足的时候吧，可不可以再做一期呢？(求求你们嘛！))再来几张漂亮的海报，对了，还有可不可以把真人的舞台剧从头到尾完完整整的制成VCD进行销售啊！我很想看一看舞台剧！还有，还有，可不可以再带上手办模型啊？价钱铁定不会是问题，不管多少钱，我想只要是真的是《樱大战》的FANS的人，就一定会去买的。

（太原 刘思扬）

总帅按：印刷厂干的好事！可能只错这一本，可这一本对刘思扬而言就是全部。要不妨碍，你就倒着看吧。就这一本，很值得收藏的。总帅可一本也没有，不过要想当错票一样“值钱”，呵呵，我马上找新华印刷厂重订100本。

《樱大战典藏》是好，但天下没有不散的宴席，再弄还不招人烦啊！目前小编都在全力制作《生化典藏》和《FF典藏》，压力也不小，多支持啊！

敬 告

本社原定出版的“8.8从书”二期、三期，由于出版手续问题，不能如期出版发行，在此特别致歉。请已汇款预订此书的读者，速与我社联系。1、可以改订我社已出版的其它书刊。2、也可要求退款，来信寄至：北京安外邮局75号信箱发行部8.8从书收或打电话联系：(010) 64472177 64472194。注：一定要写明原汇款人姓名及地址，我社会按读者要求尽快办理。

电子游戏软件杂志社

2003年5月发行部

本期开始由赠送三期杂志改为附送精美游戏玩偶，内容与中国电玩榜奖品相同。



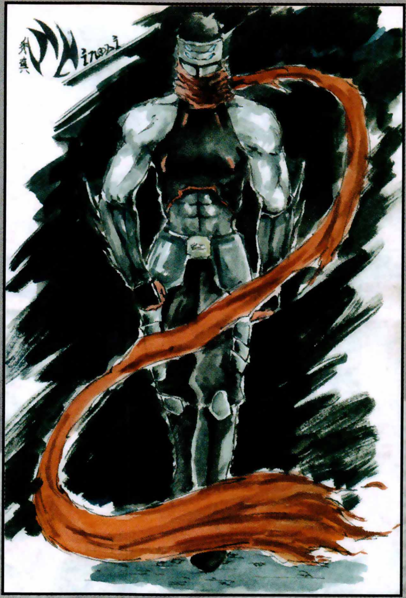
【八神庵】 云南 SKY

还比较喜欢这个味道的八神，PLAYMORE在最新KOF游戏中的八神形象实在是太过纤细了……



【黄金太阳】 天津 陈鑫

高桥兄弟现在大概正在开发光明系列的新作了，不知道传闻中的黄金太阳3是否也有动工。



【秀真】 辽宁 佟圣强

最新作已经公布了，秀真又有的可干了。本作销量达到了30万本，算是不错的成绩。像这样出色的动作游戏现在已经很少见了。



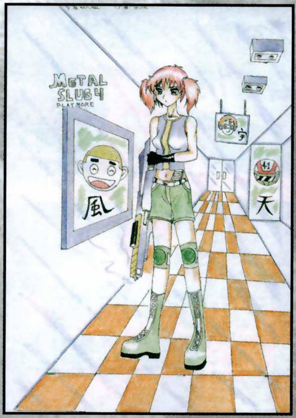
【少年街霸】 西安 ???

ZERO系列是不是已经走到头了？在经历了三代以后，游戏在各方面都已经非常完善（特别是SS版），现在依旧是本秃无聊时的首选之一。另外，那四肢怪异的画风在最近的CAPCOM游戏中相对少见了，还真是怀念呢！不知道是不是森气楼转投CAPCOM带来的后果，最新作“洛克人ZERO2”中还可一见。



【ZOE】 新疆 黄河浪

太过浓重的MGS味道令本秃一直没有动过本系列的游戏，第2作也仅仅是稍试而已，加上游戏的流程本来就不是很长，兴趣更是淡淡。

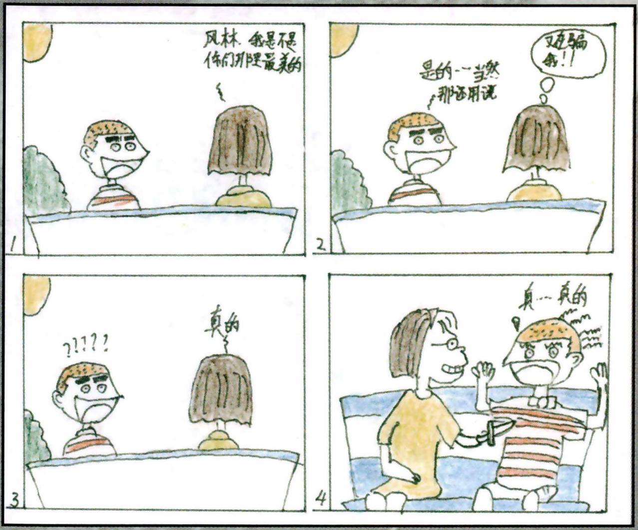


【可爱四人组】 宁夏 李波

合金弹头4？？怎么回事，难道编辑们会以隐藏人物登场？？如果合金弹头的风格不再QQ的话，那么估计感兴趣的人也会减半。

【说谎的代价】 江苏 蒋名*

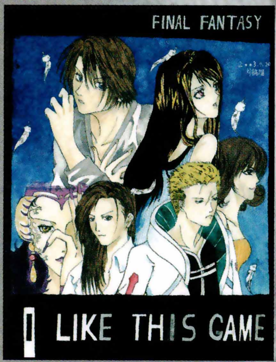
编辑部里男女比例大概是7:3吧。不过都是非常可爱的MM的，绝对没有画中那么夸张。这幅画中的MM，如果把眼睛摘了的话，活脱一个马大姐嘛！





【JSRF】 武汉 王浩

灭毒？现在应该是抗击非典了吧？超市里的消毒液都卖光了……



【最终幻想】 新疆 山人文化

FF8在国内依旧有很高的人气，风林坦言，这一作是个人最不喜欢的。



【火炎纹章】 北京 王毅仁

这个火纹可是把编辑们搞得焦头烂额，游戏繁杂的系统以及隐藏要素，为了能够在最新一期中全部收录奉献给广大需要攻略的读者，我们可真是没少加班喝凉水啊……有的读者问上期电软为什么晚出了几天，还不是因为这个啊！也希望我们的心血没有白费，广大玩家都来尝试一下任天堂最强的SRPG游戏，这也是当前该类型游戏中屈指可数的优秀作品了，能够大量的推出GBA版真是玩家的福气。要说到这幅画嘛……当然，风林也是没少费心，为了取一个最佳的效果……

大墙画廊 vol.80



次世代传媒联盟

首次VCD光盘加音乐CD同时推出永远感动永久收藏
2003年以来十余部经典游戏大作MTV
全新演绎



音乐CD随时欣赏……
经典音乐精美CG魅力无限

5月24日全国上市

电玩新势力 MTV3

金版MTV 银版MTV之后第三弹

红宝石版

全国热卖中

MTV3红宝石版VCD光盘
配套CD音乐光盘
精美外包装说明书

接受邮购

定价:8.80元(双光盘)
邮购简称"红宝石版"

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

真·DVD功能实现！

中文可开关字幕　多角度欣赏　全动态菜单



SD高达G世纪NEO、忍、生化危机0、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战士高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球



CG映像馆　樱大战·热血青春、星海传说3、DOA极限沙滩排球、FFX-2、SD高达NEO、无尽沙加、真·魂斗罗、阿尔戈斯战士

电玩万花筒　塞尔达传说风之韵冒险历程、王国之心精彩集粹、魔颤2杀戮战场、DOA浪漫沙滩之旅、超级忍终极BOSS战、铁甲飞龙S级通关

劲爆MTV　混沌军势、ZOE-ANUBIS、真·三国无双3、龙战士V、幻想水浒传3、鬼武者2真人MTV、铁甲飞龙ORTA

5月24日全国上市



秉持电新DVD1.2代成功和成熟的基础上，DVD3在技术方面将有革命性的变化。图像更清晰，制作更精美，视觉冲击更强烈，图形界面更人性化，奉献给你高素质的享受！

《电新DVD1》《电新DVD2》《电新DVD3》出版热卖中，定价每本10元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取



次世代传媒联盟
《大众电脑》杂志社
网络游戏密技
传奇3
Legend of III
内部测试资料抢先曝光
魔力宝贝
舞者新登场
焦点特辑
仙境传说RO
不是网迷不上钩
十余款游戏几百条秘技够你受的了！
新西游记·给你最酷的神话情结
英雄世纪·游戏设定系统详解
三国策online·斗智、斗勇、斗谋略，重现三国风华
N-age 1.3版·更新急速快版
CS 1.6版·完全新枪械道具，技巧使用测试报告]
骑士·详尽攻略 系统解析
魔兽地狱·魔兽争霸三之寒冰王座之初步介绍
5月25日轰动上市
100面全彩、大16开本、复膜胶订
超值价
本期只要8
6.8元
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
MAY.2003
Vol.4
售价:8.80元
A盘内容
新片预告与作品介绍
星空的邂逅
在星空下展开的禁忌师生恋
慧心魔使
菊池 梦的温馨魔法物语
HEAT GUY J
钢铁神探
青出于蓝
请让葵永远在您身边
最终流放
GANZO十周年纪念作品
FULL METAL PANIC
野蛮女友与军事狂的金属恋情
DYNAMITE EXPLOSION
MACROSS 7 OVA 片头主题歌 MTV
TRY TO WISH
幸运女神 剧场版主题歌 MTV
FOREVER LOVE
X 剧场版主题歌 MTV
在那一天
电影少女 片尾主题歌 MTV
B盘内容
影像特典
最终兵器
这个星球上最
双影像光盘
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取
五月十四日
劲爆发售
最终兵器彼女



现实与恶梦交错
无法阻止的序幕逐渐揭开…

某天，去商店购物的主人公希瑟在汉堡店中不知不觉的睡着了。梦中，她来到了一个阴森恐怖的游乐园，并遭到异形怪物的袭击。在死去的一瞬间猛然惊醒的希瑟，无论如何也无法忘记这个噩梦。于是，她走出商店，去求助一位名叫道格拉斯的侦探……

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003年5月
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

湖滨游乐园



>>到处都是锈迹斑斑的铁笼，浓重的血腥弥漫在空气之中。

>>“我在哪儿？”当希瑟(Heather)意识到这一点时，她已经处在这个地狱般的世界中了。

>>回头看到上方巨大的霓虹灯“湖滨游乐园”。左侧有一张游乐园导游地图，看来一直向前走的话可以到达过山车。

>>穿过黄色的木门，面前是一个环形的广场。可是广场中间却只有一个深不见底的黑洞。环形广场上有一家纪念品商店，可是里面什么也没有。从旁边贴着“Mountain Coaster”标签的门进去，穿过几个铁门后向上一直走到过山车的控制室边。这里仍然是一个人也没有，希瑟决定沿着过山车的轨道前去查看一下。走不多远，忽然听到一阵列车的声音，原以为早已废弃的轨道上一列过山车猛冲过来！

购物中心

>>“好可怕的恶梦。”希瑟在饭馆醒来，不知什么时候她在这里睡着了。希瑟想起自己还没有买到父亲要买的东西，可是时间已经不早了，于是她打了个电话回家，告诉父亲自己很快就会回家。一个五十多岁的人出现在希瑟面前：“希瑟，我要和你谈谈，我叫道格拉斯卡特兰(Douglas Cartland)，我是侦探。”“侦探？是吗？嗯，很高兴见到你”希瑟根本不想和他多谈。“等一下，有人想见你。这最多只会占用你半小时的时间。这事很重要，是关于你的身世。”“我没兴趣。”希瑟说完转头就走，可是道格拉斯似乎还不想放弃，仍然跟在她身后。一直到女厕所门前，道格拉斯还是没有离开的意思。“你要一直跟着我吗？是不是要我尖叫？”“对不起……我在这里等你。”

>>从女厕所的窗户翻出去，向右沿着路走，从右侧的小门回到购物中心。奇怪的是购物中心不知何时变得空无一人。进门后沿走廊向右一直走到一些商店门前，这里只有一家商店的门半开着，里面是一家服装店。

>>走进服装店，只见一个一人多高的人形怪物正在地上撕咬着一具尸体。突然怪物察觉到希瑟，起身向她逼来。地上有把手枪，或许是那具尸体生前留下的。希瑟捡起手枪拼命向怪物射击，当最后一发子弹射出时，怪物终于哀叫一声，倒在地上不再动弹了。

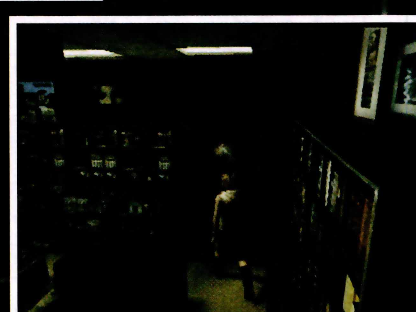
>>从服装店的后门出去，在楼梯间旁边黑板上找到了购物中心的地图。

>>从楼梯间来到二楼，沿左边走廊来到中央广场。在面包店Helen’s Bakery里找到了面包夹(Tongs)。带着它到最北边的储藏室里可以从箱子下面得到书店My Bestsellers的钥匙。



>>书店My Bestsellers在中心广场的西侧，进去后发现只有后门可以离开，但是门是用密码锁锁住的：

>>Easy： 一侧的货架上有两本莎士比亚文集(Shakespeare Anthology)掉在地上，货架上还有另外三本，把两本书重新插回去，书背上拼出的数字就是后门的密码。Normal： 五本莎士比亚文集都掉在地上，需要把它们按合适的顺序排列，从而拼出密码。Hard： 五本莎士比亚文集书背上没有写密码，需要解读门边的谜题获知密码。 五本书是： 1. 罗密欧与朱丽叶 2. 李尔王 3. 麦克白 4. 哈姆雷特 5. 奥赛罗 门边的谜题：



>>首先是讲五本书的顺序：…

…一个精神失常者，一个疯狂的舞者……指哈姆雷特 （4） ……假装死去，最后却真正的死亡……指罗密欧与朱丽叶（1） 谎言会包含真理？带着假面具的真理是谎言？……指麦克白（3） ……真理和谎言，生命和死亡，只是一个黑白变换的游戏……指奥赛罗（5） 充满爱的沉默不比阿谀奉承更宝贵么？……指李尔王（2） 接下来是五个数字的变化： 那个溅血的复仇者二倍，指哈姆雷特，得到8 两个流泪的年轻人三倍，指罗密欧与朱丽叶，得到3 三个女巫就此消失，指麦克白，这本书不算 剩下的数字不变。 所以密码是8352。

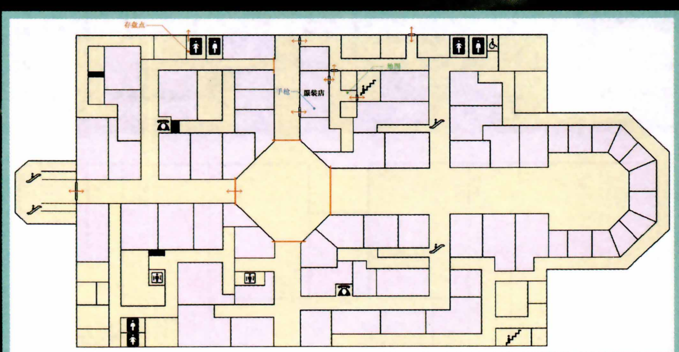
>>穿过书店的后门，在走廊的那一头看到一个中年女子。她似乎是这整个购物中心里除了希瑟外唯一的活人了。希瑟立刻跑上前去：“等一等，发生了什么事？为什么人都不见了，还有那些神秘的怪物……” “它们会成为



‘开始’的见证，见证那个曾经被人类夺取的乐园的重生。” “你在说什么？” “你不知道吗？你的力量是必不可少的。” “我是克劳蒂娅(Claudia)，记住我，还有你真正的自我也一样，还有，那个你将要变成的人，那个用沾血的双手引导我们走向乐园的人……” “克劳蒂娅是吗？这里发生的一切都是你干的吗？” “那是神的力量。” 突然希瑟感到一阵剧烈的头痛，而克劳蒂娅则转身离开了。

>>走廊尽头只有电梯的门可以打开。当电梯停下时，突然不知从什么地方掉下来一个红色的收音机Radio。这是Silent Hill的经典道具，用来探查附近是否有敌人。捡起收音机，电梯的门也打开了。

恶梦购物中心



>>走出电梯，希瑟发现整个世界都变了样，到处都是肮脏生锈的金属网和铁栅栏，还有一些及其怪异恶心的怪物在窥视着希瑟，正如她在恶梦中所见到的一样。

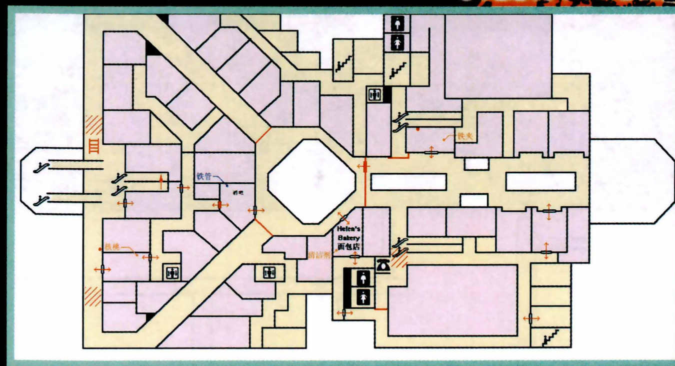
>>从地图上看，自己是在购物中心一楼，只是所有的东西都变得肮脏破旧不堪。

>>虽然没抱什么希望，但是希瑟还是先来到了刚才躲开道格拉斯的那个女厕所门前。果然，道格拉斯已经不在了。在女厕所里找到了一瓶漂白剂(Bleach)。而在女厕所隔壁的房间里，把灯关掉可以找到另一个Silent Hill的经典道具，聚光灯(FlashLight)。

>>沿着厕所门前的走廊继续走下去，穿过坏掉的卷帘门，又来到了服装店。在服装店里可以找到防弹背心和一个衣架。装备防弹背心会减慢速度但是可以大大提高防御力。

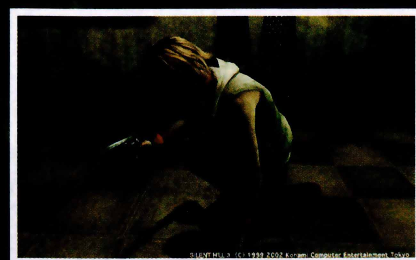
>>原路返回，来到一楼西侧中间唯一可以进入的房间，天花板上有一个铁梯，用衣架把它拉下来，顺梯子向上爬到了二楼。

>>进入自动扶梯南侧的房间，打开后门的锁，出门向右沿着走廊走到底，在右侧房间里找到一个核桃(Walnut)。出门从自动扶梯来到三楼。上楼右侧餐厅里有一只腐烂的烤全狗，在它肚子里找到了钥匙(Cooked Key)。回到二楼，用Cooked Key打开走廊最东面原来打不开的门。里面是个酒吧，在墙边找到了铁管(Steel Pipe)。出门后进入原来的面包店Helen’s Bakery。在



里面的洗碗池上找到了清洁剂(Detergent)。

>>从面包店后门出去，在一个走廊里看到有无数的飞蛾挡住了去路。先出门把排风扇关掉，然后把清洁剂和漂白剂一起倒进墙角的铁桶里产生大量毒气，立刻逃出门去，过一会儿再把排风扇打开，里面的飞蛾已经全被毒死了。（Easy解谜难度没有飞蛾，也不会捡到漂白剂和清洁剂）



>>在东侧存盘点房间里有一个铁夹，把核桃在上面夹碎，得到了月亮石。出门向右，打开反锁的门。

>>用月亮石打开三楼自动扶梯正对的门，从中心广场的梯子下到一楼。

>>在一楼的中心广场遇到了一条巨大的蠕虫，用手枪消灭它后一切又恢复了正常的样子。

>>在一楼西侧的出口希瑟又一次遇到了道格拉斯。 “希瑟，刚才发生了什么？” “你一定是和他们一伙的。” “我做了什么？你说的一伙的又是什么意思？” “你和那个克劳蒂娅是一起的，不是吗？” “克劳蒂娅？她只是要我找到你，仅此而已。难道这些都是克劳蒂娅干的吗？听着，我只是被雇来找你，我不属于任何人一边，我对整个件事一无所知，你能不能告诉我这里究竟发生了什么？还有那些怪物，那到底是什么东西？” “我不比你知道的多多少。我只知道事情正在变得越来越奇怪，而且，我有种神秘的感觉好像这些事情与我有关。也许你是无辜的，但是我无法原谅你，因为是你把我拖进来的，如果不是你找到了我……” “你在说什么？难道你有什么特殊的地方吗？” “如果我知道，就不会这么迷惑了不是吗？但是我知道我似乎一直在逃避某些事情，而且已经忘记很久了，我怎样才能记起来？” “你去哪儿？” “我要坐地铁回家。”

地铁



>>进了进口扎机，在右边的墙上找到地铁地图，从东边的楼梯下到B2，再从最北面的楼梯下到B3，从B3东边的楼梯下去，在B4找到胡桃钳(Nutcracker)。回到B2，用胡桃钳打开东南角的铁门上的铁链，下楼梯到B3，在废弃的车厢里找到散弹枪后，下楼来到B4，从标示牌“Bergen Street”指着的楼梯下到三号站台，这里应该有地铁可以回家。

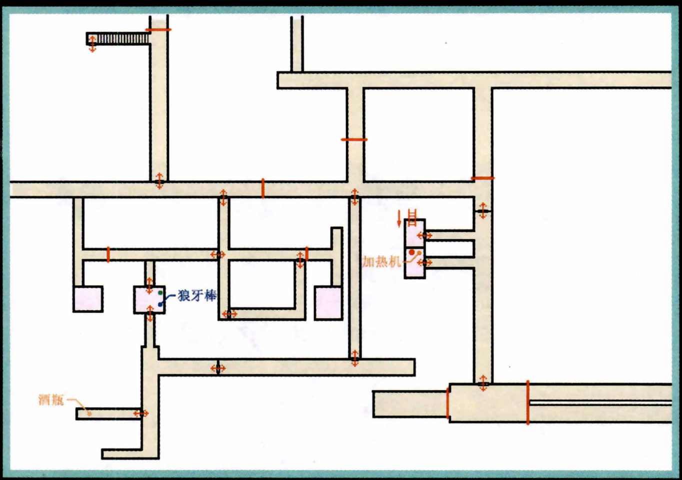
>>三号站台最东端隧道里有一扇小门，跳下站台调查小门，和大多数门一样，打不开。这时希瑟突然听到一阵地铁列车汽笛的声音，连忙爬回站台，正好躲过飞驰而来的列车。列车停了下来，车最末尾的车门打开了。希瑟刚走进去，车门就在背后关上，而列车也开始行驶起来。

>>沿着车厢一直向车头跑去，当希瑟到达第一节车厢时，列车一阵晃动，

停在了一个陌生的车站。从站台一头的门出去，一条长长的楼梯直通到地下，似乎是一个下水道设施。

下水道

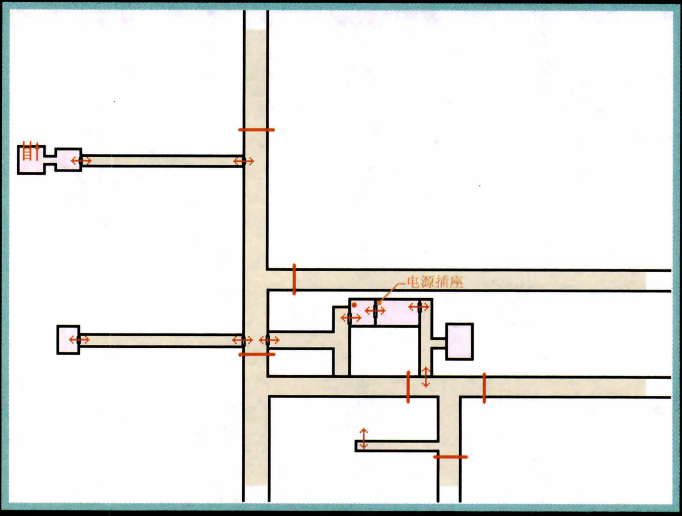
>>这里的墙壁时而变得血迹斑斑，时而又恢复原状，像是有什么力量在互相对抗着。



>>穿过长通道底端的大铁门后向左走，进入右侧蓝色的小门，接着在一个三岔路口进右侧的门，在通道中间左转，进入一个小房间，在这里找到了地图和狼牙棒(Maul)。

>>出了房间后直走,在右侧门后的通道里找到酒瓶(Wine Bottle)。出来后向东穿过铁门,绕个圈子后来到下水道的东侧。这里有两条小路通向两个小房间,先进入南边一个,在加热器上使用酒瓶得到煤油(Oil-filled Bottle)。再到北边的小房间把煤油倒进机器里，开动机器把旁边梯子下面的污水抽干。顺梯子下到下水道B2。

>>先到地图左下角的房间取得电吹风(Dryer)，出来后进入正对面的铁门，一直来到下水道管理室。在管理室里有一份笔记，从中得知这里的水里有一个怪物，而下水道的工作人员都已经遇害了。一进入下一个房间，直觉告诉希瑟不可以走上那座铁桥。在门边有一个电源插座，把电吹风插在墙上的插座里，然后把它扔进水里，一阵电击声后，一个怪物尸体浮上了水面。这里如果站在水池边调查，会提示是否要将铁管扔进水里。扔下去后会出现一个精灵问你三个问题，前两个答NO，最后一个答YES，精灵就会送给你一根金管和一根银管，它们对付特定的怪物有特殊的效果。

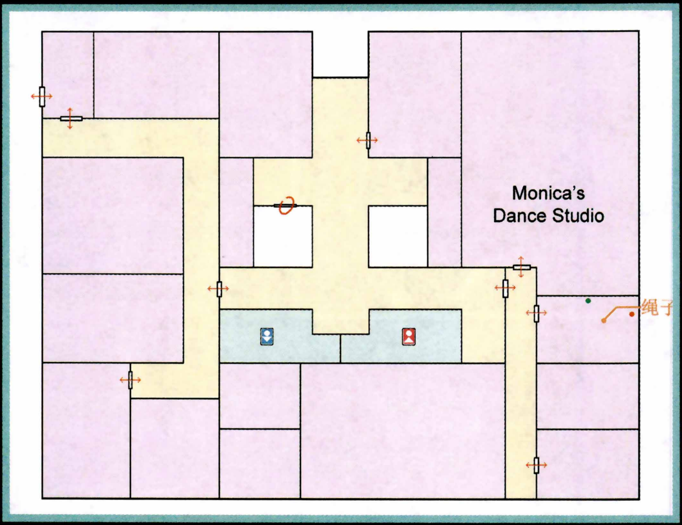


>>从下水道钻出来是一个建筑工地，这里应该已经离家不远了。

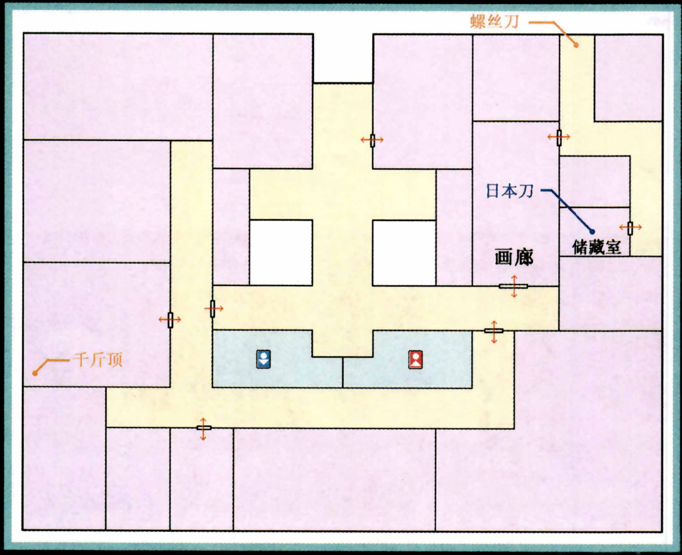
>>进入那座未完工的楼房，电梯不能使用，楼梯间里只有五楼的门可以打开。把五楼房间里地上的床垫扔进地上的洞，然后跳下去，再从旁边破损的墙洞钻到外面的脚手架上。沿着脚手架，旁边的一幢办公楼有一扇窗户开着，从窗户跳进了Hilltop Center。

Hilltop Center

>>这里是三楼，出门后穿过走廊左侧中间的门一直走到三楼的最东侧。这里有一间舞蹈教室Monica' s Dance Studio，而隔壁是舞蹈教室的办公室，在这里拿到了地图。这里有个抽屉被卡住了，依稀看到里面好像是一捆绳子。



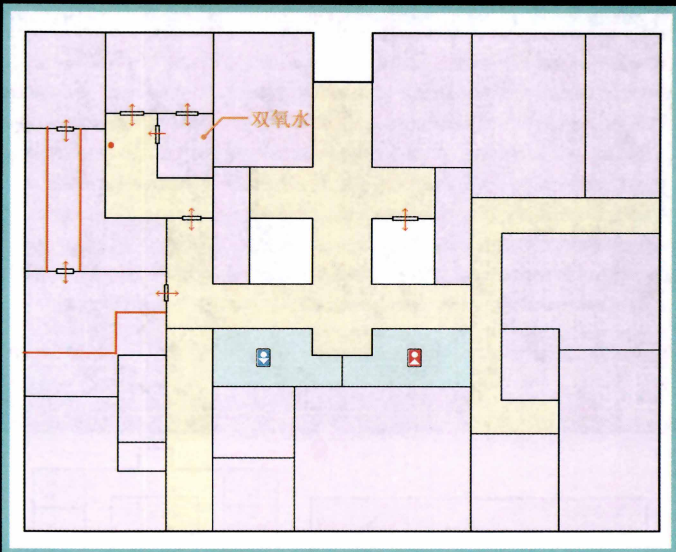
>>电梯现在还不能用，楼梯间只有五楼的门可以打开。通过五楼的画廊，在东北角走廊尽头拿到螺丝刀(Screwdriver)。而下方储藏室里可以拿到威力最大的冷兵器，日本刀(Katana)。从画廊正门对面的门进去，可以绕到五楼西侧，在西侧房间的角落架子上拿到千斤顶Jack。回到三楼舞蹈教室办公室，用螺丝刀撬开抽屉，拿到绳子rope。用千斤顶撑开三楼的电梯，放下绳子，顺着绳子来到二楼。

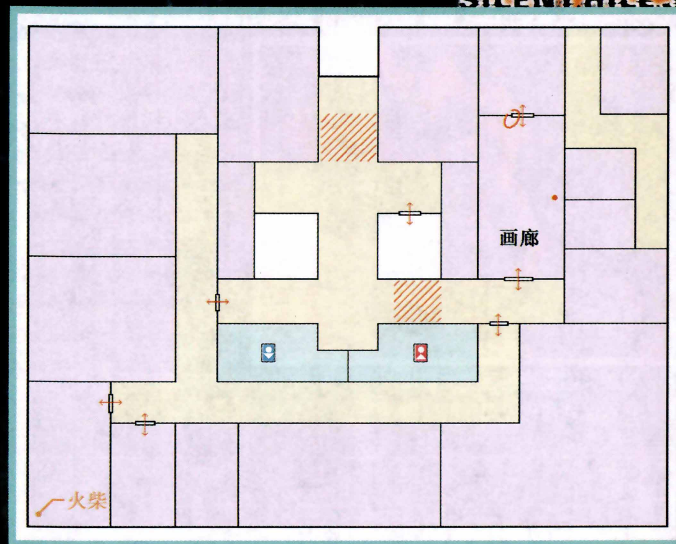


>>在二楼西北角房间里有个浴缸，调查浴缸，突然剧烈的头痛又一次袭来，当希瑟醒来后，整个房间又变成了恶梦中的样子。

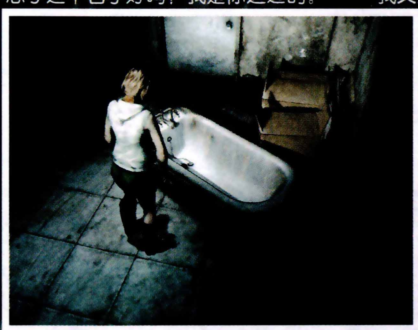
恶梦 Hilltop Center

>>顺着唯一可以打开的门来到西北角中间的房间，在这里希瑟又遇到了一个真正的人类，一个阴阳怪气的家伙，而他似乎早就认识希瑟："希瑟，

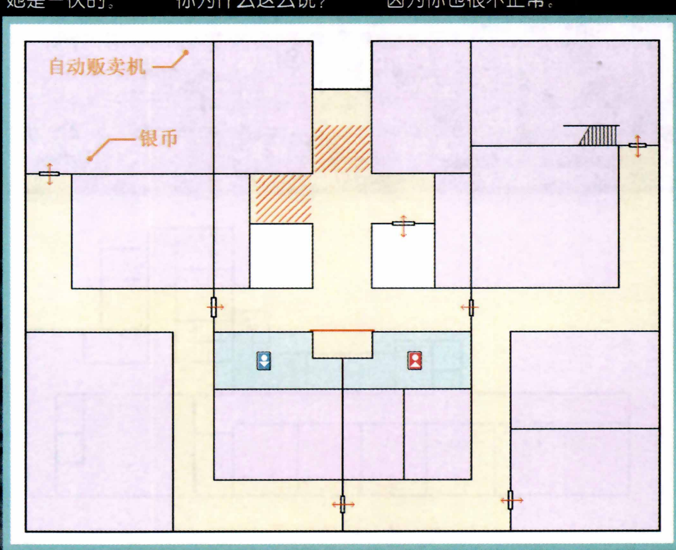




这是你现在的名字，是吗？” “你是谁？” “我叫文森特(Vincent)，不要忘了这个名字好吗？我是你这边的。” “我又怎么知道你不是她那边的？”



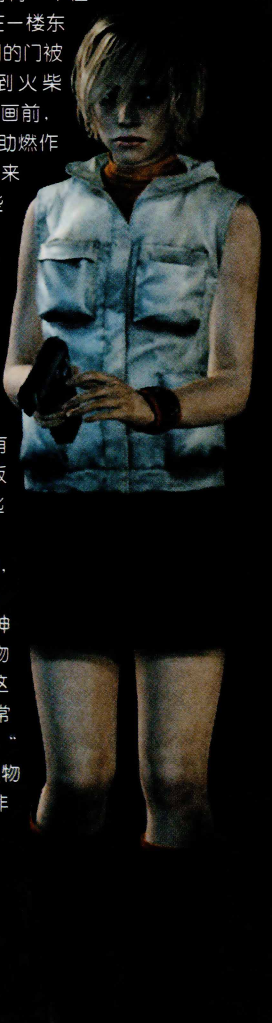
“她？你是说克劳蒂娅？” 文森特变得有点激动，“拜托，别把我和她混为一谈，她完全被那个疯狂的老巫婆洗脑了……呃……我想我称呼她为‘疯狂的老巫婆’有点刺耳，她毕竟是你的母亲。” “我的母亲？你是什么意思？” “你不记得了吗?哈里Harry一定什么也没告诉你，我猜他对你隐瞒了真相好把你留在身边。他真是个卑鄙的家伙！” “不许这么说我的爸爸！” 希瑟怒不可遏。 “对不起，是我不好，别激动。” 文森特急忙道歉。 “你是怎么知道我父亲的？” “我什么都知道，我还知道你的过去……” “那就告诉我这里到底是怎么回事？如果你真的什么都知道，那就告诉我怎样我才能让这一切结束。” “还不行，你为什么不多享受一会儿呢？” 文森特还是一副狡猾的样子。 “享受?我觉得我都快疯了！你难道没有看到这个鬼地方吗？” “哦，我完全感受得到，我觉得这个地方很……迷人。” 希瑟觉得已经对这个人无话可说，于是想要离开。 “站住！我还没有说完！” “我知道你和她是一伙的。” “你为什么这么说？” “因为你也很不正常。”



>>Easy：出门后桌上有一本初中化学书：稀释的过氧化氢倒进二氧化锰可以产生氧气，虽然氧气不能自燃，但是却有助燃的作用……氧气还有一种方法可以产生，就是把消毒双氧水倒在蔬菜或肝脏上…… Normal：书上没有提到用双氧水和肝脏造氧气的方法。 Hard：桌子上没有化学书。

>>架子上可以找到双氧水(Oxydol)，就是过氧化氢。

>>电梯三六楼不停。先到一楼，在一楼的大门前有一个怪物，虽然它不攻击希瑟，但是他正好堵住了出去的路。在一楼东北角咖啡店的冰箱里找到猪肝Pork liver。而一楼西侧的门被锁住了。坐电梯到五楼，在西南角的房间里找到火柴Matchbook。来到五楼的画廊，在“火焰净化一切”画前，把双氧水和猪肝放到桶里，用火柴点燃，由于氧气的助燃作用，画很快就被烧尽，露出后面的暗门来。从门后的楼梯来到了四楼东侧。下了楼梯在一边的桌子上找到了一些纸，好像是从某本童话故事书中间撕下来的几页：



>>“女祭司接受了国王的要求来到村庄门口。但是当她看见那个怪物时，她没有杀死它而是尝试用话来说服怪物离开。“闭嘴！我要吃了你！”那个怪物根本不听女祭司的话，但是她仍然努力说服怪物放弃：“你要知道吃人是不对的。”怪物听了非常愤怒，它一下重击杀死了女祭司。”

>>沿着四楼走廊一直走到西北角的房间，桌子上有一堆银币Silver coin，拿一个银币在房间一角的自动贩卖机上使用，掉出一罐饮料，在罐子里倒出了一把钥匙Life insurance key。

>>坐电梯来到一楼，用钥匙打开原先西侧锁住的门，沿走廊走到尽头，在血迹斑斑的房间里找到了童话的结局：

>>“国王和人民都为女祭司的死而哭泣。仁慈的神也受到感动，于是用神力使女祭司复活。她再次来到怪物的巢穴。“愚蠢的家伙，你想再死一次吗？”“不，这次轮到你了！”女祭司准备彻底打倒怪物。女祭司非常仁慈，她为她这次的任务感到悲伤，但是她必须这么做。“利剑和长矛伤不了我，弓箭和子弹也只会被弹开。”怪物狂笑着。但是女祭司既不用剑也不用矛，她吟唱了一个非常简单的咒文：“TU FUI，EGO ERIS”怪物发出巨大的惨叫，然后死去并消失了。这样村子的大门又回到了大家的手中，所有人都非常感激女祭司，从此他们幸福地生活。”

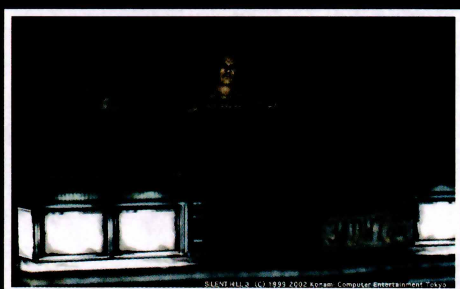
>>“TU FUI，EGO ERIS”希瑟轻声念了这个咒语，突然整座大楼响起巨大的怪物惨叫声，来到一楼出口前发现那个挡住门的怪物已经消失了。在地上找到了童话的开始部分：

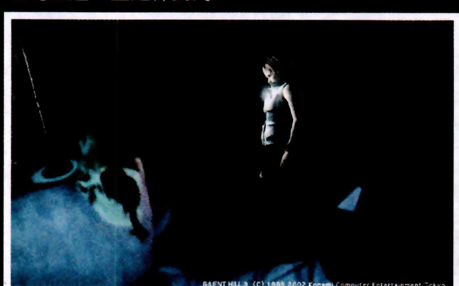
>>“很久很久以前，村庄的大门前住着一个怪物，这是一个非常恐怖强大的怪物。它用它巨大的牙齿把抓住的人全都撕碎，村民非常害怕这个怪物，没有人敢接近大门，所有人都被关在了村子里。当国王知道了这件事后，他派出了他的骑士。骑士立刻出发去打败怪物。他们用剑砍，用矛刺，可是怪物毫无损伤，怪物把骑士和他们的马一个一个地吃掉了。最后，国王把村子的女祭司召到城堡，她是一个非常善良的人，国王请求她去打败盘踞在村子门口的怪兽。”



家

>>马路左侧拐进一条小路，走不远后终于回到了自己的公寓Daisy Villa Apartment。希瑟和父亲住在102室。回到家希瑟已经疲惫不堪，她正想和父亲商量一下自己今天所遇到的事，可是她却看到了她最不想看到的情景。父亲，哈里梅森坐在沙发上，胸口已被刺穿，献血染红了整个沙发。父亲是希瑟唯一的亲人，看到这情形希瑟抱着父亲失声痛哭。斑斑的血迹一直延伸到门外，希瑟循着血迹在天台上又一次看到了克劳蒂娅。“是你干的吗？”希瑟已愤怒得几乎失去理智。“只是17年前那件事情的报复，如果不是他，我们的梦想早就实现了。那时候他把你从我们这里带走。”“对了，还有一个原因，就是让你的心充满仇恨。必须这么做，终有一天你会理解的。”“不，我永远也不会理解！”“你必须记起我，还有你真正的自我，你将会生下神，并且建立起永恒的乐园。”希瑟不想再说什么了，她举起了枪对准了克劳蒂娅。“是它杀死你父亲的，我只是下了个命令。”克劳蒂娅手指前方，黑暗中走出了一个双手绑着锋利铁刺的怪物。“你知道接下来该做什么吧？我会在一切开始的地方等你，在寂静岭。”说完克劳蒂娅飘然而去。



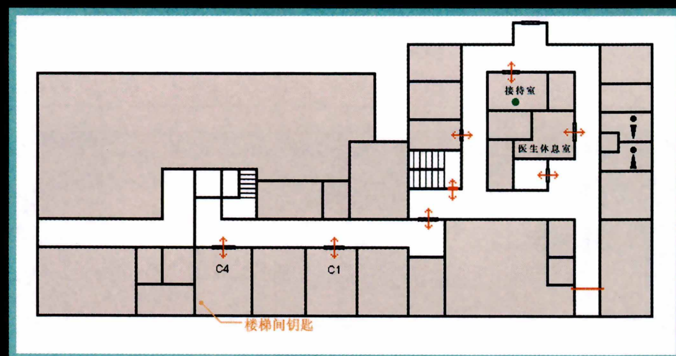


>>怪物速度很快，不过在攻击前会有一段硬直时间，可以绕到侧面用散弹枪攻击。

>>杀死怪物后希瑟回到房间，道格拉斯也来了。稳定了希瑟的情绪后他帮助希瑟一起把哈里的遗体安放在卧室里。“你接下来要做什么？”“我要去寂静岭。”“你认为安全吗？”“当然不。我不知道那是什么鬼地方但是我没有选择。我根本不所谓什么神和乐园，如果她要相信就去信好了，但是她一定要为她所做的负责。当我找到她，我会亲手杀了她。”“复仇解决不了任何问题。”“也许是，但是这正是我要做的。”“我开车送你去。毕竟我对这事也该负一部分责任。我把车开到后面，你和你父亲告别后就过来吧。”在卧室找到电击棒。出门道格拉斯已经在外面等候了。“我遇到一个自称是文森特的人，她是你的朋友吗？他说让我们去寂静岭找一个叫雷纳得(Leonard)的人，他还给了我这张地图。”“拿着这个，这是你父亲临死前拿着的。”希瑟接过一看，是父亲写给她的笔记本，里面写着希瑟真正的身世。在去寂静岭的路上，希瑟和道格拉斯谈起了过去：“17年前在寂静岭发生了一些可怕的事情。一个叫达利亚的女巫试图召唤出镇上的古老的神，为了这个目的，她甚至牺牲了她的亲生女儿……”“那个女孩生下了神。女孩有着特殊的能力，她的同学都叫她巫女。她能令自己意念中的东西变成现实，她能用意念杀人。但是最后，那个神被一个人杀死了，我的父亲，哈里梅森。能被人类杀死我猜那也不是什么了不起的神。但是现在我想克劳蒂娅正在做同样的事情。”“你也有什么特殊能力吗？”道格拉斯有点疑惑。“当神被杀死后，那个女孩再次出现，她的手里抱着一个婴儿，在临死之前，她把婴儿交给了我父亲。父亲一直把我当亲生女儿一样疼爱，一切都是那么突然，我还没有机会告诉他，他让我感到多么的幸福。”

>>到达寂静岭后，希瑟和道格拉斯决定分头行动，道格拉斯去找雷纳得而希瑟去医院查看。两人约好最后回到旅馆碰头。

医院

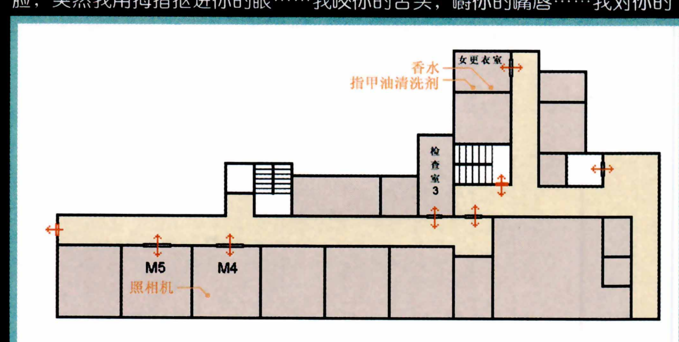


>>进门后正对的接待室里即可获得地图，在医生休息室得知雷纳得在S12病房，同时还看到了另一个人的病例，一个叫斯坦利(Stanley Coleman)的人，他在S7病房，这个人似乎有着严重的狂想症。

>>楼梯间的门被锁住了，电梯只能到二楼。乘电梯来到二楼，在最上边的女更衣室里找到指甲油清洁剂(Nail polish remover)和香水(perfume)。通往病房区的走廊被一道密码门锁住了，旁边的黑板上写着密码的谜题：



>>Easy：黑板上写着：按一下，向右移两格，按一下，向上移一格，按一下，向下移两格，按一下，门就会开。只有当第一个数字是4时才能完成整个操作，所以密码是4639 Normal：第一个数字比第二个大，第二个数字是第三个的两倍，第三个数字比第四个小，第四个数字是第一个的一半。四个数字都不相同，三个不在第一行，两个不在最右一排。通过简单的计算可知，密码是8634 Hard：黑板上贴着一首超恶心变态的诗：如玻璃珠般纯洁无瑕的眼睛，你总是看着我，我也总是看着你……我用左手抚摸着你的脸，突然我用拇指抠进你的眼……我咬你的舌头，嚼你的嘴唇……我对你的





脸颊也向往已久，它引诱着我的舌头……我的牙齿深深陷入你细嫩的左耳里……

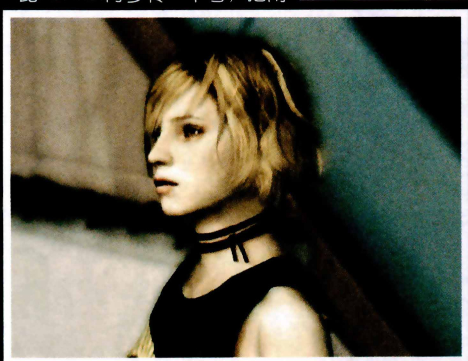
>>把密码盘当作是正对着的脸，根据右眼，嘴，脸颊，左耳的位置，试出密码为4896，Hard有几个谜题似乎最终推理结果都有些不确定性，需要在两三个答案中试。像这个谜题脸颊的位置可能是9也可能是7，但9是正解。

>>进门后右边的检查室3里有一具手臂上有纹身的尸体，纹身上写着“开始的时间就是我的钥匙”从旁边的病例上看，他曾经被安置在2楼M4房间里。

>>一进M4，床头的闹钟就突然响起来了。旁边还有一个带密码锁的箱子，把闹钟关掉：



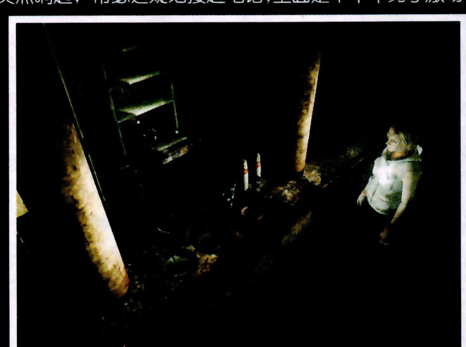
>>Easy： 闹钟指着某一个时间。同时闹钟钟面上用红色写着这个时间，这就是密码箱的密码。 Normal： 钟面上没有写时间，只要读出闹钟指针指着的时间就是密码。 Hard： 比normal再多转一个弯，把闹钟上的时间换算成24小时制（就是小时数加上12）才是密码，比如时间是5点18分，那么密码就是1718。



>>输入密码后打开，得到了照相机(Instant Camera)。回到1楼C4房间，用指甲油清洗剂取下墙上的楼梯间钥匙(Stairway Key)，这样医院东侧楼梯间的门就都可以打开了。

>>从楼梯下到地下室，在最下面储藏室架子前使用照相机，拍下架子后面刻着的密码。电梯前面可以见到轻型冲锋枪(Submachine gun)。沿着楼梯一直走到3楼，用照片上的密码进入3楼的病房区。按照在一楼看到的病例，Leonard应该在S12病房。

>>一进房间电话就突然响起，希瑟迟疑地接起电话，里面是个中年男子激动的声音：“克劳蒂娅？”“不，我不是……”“你骗不了我，克劳蒂娅！”中年男子粗暴地打断了希瑟，“你总是想逃避责任，你准备道歉了吗？还是仍然没有意识到你的愚蠢？‘拯救人类’，多么荒唐的念头……”“等一下，听我说……”“我已经听你说得够多了。你怎么会变成这样？我做错了什么？” “听我说！我不是克劳蒂娅，我的名字叫希瑟！”“希瑟？”电话那头的人终于冷静了一点。“你是谁？”“雷纳得沃尔夫。”原来这就是文森特要希瑟去找的那个人。“对不起，我以为你是我的女儿。”“克劳蒂娅是你的女儿？”雷纳得居然是自己杀父仇人的父亲，希瑟一时不知道该说什么。“希瑟，你可以帮我一个忙吗？我被关在这里了。”“你在哪里？”“我不太确定，但是2楼走廊尽头的门可以通到我这里。我想我可以给你帮助，我有那个纹章。”“纹章？”希瑟刚要再问，雷纳得已经把电话挂了。



>>二楼走廊尽头原来堆着杂物的地方果然多了一扇门。门后是一长段七折八弯的走廊，在尽头的墙上发现了一个和以前似乎不太一样的符咒，那个符咒让希瑟看到了一些破碎的记忆，希瑟依稀记起，那是从前一直悉心照顾她的护士，Lisa……

>>穿过尽头的门，眼前是一个铁梯子，顺着它一直爬到顶，来到了恶梦医院。

恶梦医院

>>这是比从前更恶心的恶梦。墙上到处都是蠕动的血迹，宛如在怪物的腹中一般。



>>从地图上看，现在应该是在医院的三楼。三楼的储藏室是吸血空间，一进房间整个房间就会开始吸血，只有当镜子里的影子不动后，门才能被重新打开。

>>乘电梯到二楼，在女更衣室里拿到塑料袋(Plastic bag)，回到三楼检查室 4那个倒吊尸体下的桶里装一袋血。

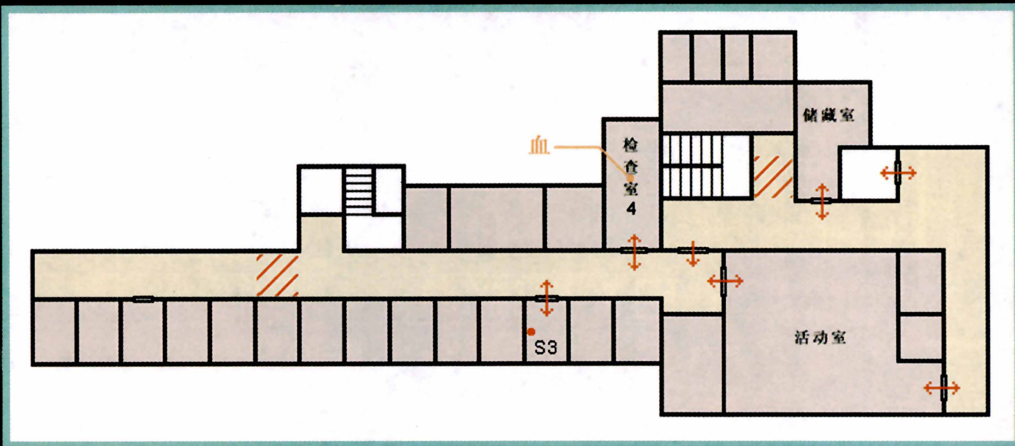
>>乘电梯到B3，这里是停尸房。焚尸炉被密码锁锁住，需要一个四位数密码。

>>Easy： 焚尸炉本来就开着。 Normal： 房间里十张床中有四张床上都有尸体，每个尸体都有一个号码，而这号码的顺序就写在焚尸炉的门上。 Hard： 十张床只有一张床空着。每张床都有一个号码和一段描述某种鸟类的话。 而在焚尸炉门上写着：“烧掉那个没有死的，在他上面的都羡慕他……” 指杀死知更鸟的麻雀，床号是1。 “那个爱慕的追求者，地心之火让他获得的重生……” 指唱情歌的红雀，床号是7。另外二楼男更衣室电话里也说到爱慕希瑟的斯坦利Stanley Coleman就是停尸房的7号尸体。 “烧掉它沉重的尸体，让它在空中飞舞……” 指不停地吃的猫头鹰，床号是2。 “它可笑的嘴唇上的血，现在把它带到地狱的门口，在那里永无止境地焚烧那没有灵魂的躯壳。” 指鹈鹕，床号是9。 这样四个号码应该是1729，但是第一段话里提到“其他的都在他上边”，所以密码解读应该是倒序的，密码是9271。

>>打开焚尸炉，得到一把钥匙(cremated key)。这把钥匙可以打开一楼活动室南侧的门，穿过活动室来到一楼西侧。在C4房间的祭坛上使用血包，背后地板上出现了通向下方的铁梯。

>>在一个肮脏的池子里，希瑟遇到了雷纳得：“希瑟，谢谢你我终于可以离开这里了，克劳蒂娅荒唐的梦想结束了。我想现在是时候除掉她了，‘拯救所有人类’，哈，凭什么去拯救那些没有信仰的家伙……” “你在说什么？” “当然是我们的计划，神确实是仁慈的，但是第一个获得救赎的人必须是有选择的。只有真诚倾听神的声音的我们才能获得通往乐园的钥匙。希瑟，你不这么认为吗？” “我根本不想要什么乐园……” “你不信仰神？你欺骗了我。”雷纳得恼羞成怒，“你想从我这里偷走我的纹章，纹章是我的，我是神指定的守护者，你从我这里只能得到死亡！”说完雷纳得冒出了水面，他也完全不是人类，只是一个浑身渗血的怪物。 “是不是这里所有的人都有精神问题？”希瑟对此已经都快麻木了，“噢，你看上去也不是人……”

>>用机枪对付雷纳得非常有效，杀死雷纳得后，

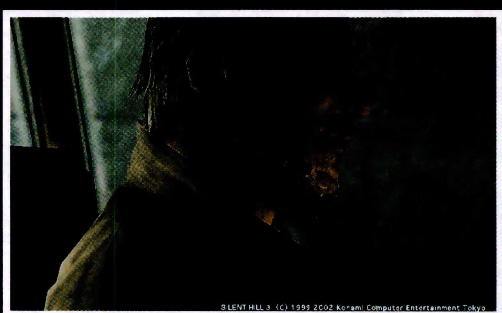


一切又恢复了正常，希瑟在一楼C4醒来，看来该回旅馆和道格拉斯碰头了。在地上捡到了雷纳得的纹章Talisman。

>>来到旅馆，文森特已经在等希瑟了。他还是一幅狡黠的样子，他告诉希瑟到教堂去找Claudia，而唯一的路就是穿过Nathan Ave西北方的湖滨游乐园。

湖滨游戏乐园

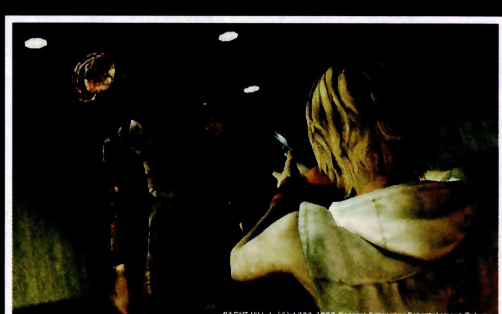
>>刚一走进游乐园，希瑟就感到腹中一阵剧痛，果然，当她恢复时，游乐园已经又变成了恶梦中的样子了。



>>唯一和梦中的记忆不同的是，在环形广场的纪念品商店Souvenir Shop里可以得到一把钥匙(roller coaster key)。按照恶梦中的记忆来到过山车控制室，这次有了钥匙，可以进入控制室了。在控制室里把过山车关掉，然后希瑟再次走上了过山车的铁轨。可是，就在希瑟走上铁轨不久，不知是什么力量，控制室里的开关又重新被打开。如同梦里一样，又一辆过山车向轨道上的希瑟猛冲过来。希瑟不得不从轨道上跳了下去。

>>另一边道格拉斯找到了克劳蒂娅。

>>“我雇你去找那个女孩，你干得不错。现在你来找我干什么？”“你骗了我，你说希瑟是被人绑架的。我不喜欢被人利用。”“但这是事实，她原来是我们的，那个哈里把她偷走并且藏了起来。”“是，但是她说她过得很幸福。”“她被哈里洗脑了，欺骗了。因为她真正的自我还没有觉醒，神在她的身体里。当爱丽萨神母真正觉醒时，她会引导我们去永恒的乐园。那里没有痛苦，没有饥饿，没有疾病，没有年老，没有贪欲和战争，所有人都在神的福佑下生活。”“这也没有，那也没有，什么都没有。”道格拉斯说，“这只是一个被阉割了的绵羊的乐园。”说着他举起枪对准了克劳蒂娅。“你想杀了我?你以为你做得到吗？我很可怜你。”



>>希瑟在一个售票厅顶上醒来，这里是游乐园鬼屋Borley Haunted Mansion的入口，鬼屋里有不少用来吓唬游客的机关，可是对于希瑟来说，这些机关根本谈不上任何恐怖了。鬼屋的出口又是一个七拐八拐的走廊，要小心不能被红色的雾追上，不然立刻会game over。

>>出了鬼屋，从一条小路来到旋转电动玩具SWING ROCKET前，这里有一扇铁门因为生锈而打不开。只能先穿过另一个铁门，一直走到露天剧场，剧场正中有一个红色高跟鞋(Red Shoe)，而在观众席上找到了铁链(Chain)。回到那个打不开的铁门边，把铁链一头勾在铁门上，另一头系在swing rocket的中央转轴上，到控制室开动swing rocket把铁门拉开。

>>出了们遇到了道格拉斯，他似乎经历了一场艰苦的战斗，右脚也断了，希瑟决定自己去处理剩下的事情，让道格拉斯在这里休息。先到右边的预言屋拿到桌子上的木偶头(Doll Head)。出来后进右边蜡像屋，这里有一个灰姑娘和白雪公主的木偶，把木偶头放在白雪公主手里，红色高跟鞋放在灰姑娘面前的木箱上，房间左侧的门就可以进入了。走出蜡像屋，左边通向旋转木马。希瑟刚走上旋转木马，平台就转动起来，而所有的马都开始呼吸，只有一匹马似乎没有变活，在它身上钉着一张纸：



>>“当13转到4圈，你会被诅咒而死。只有一个办法可以得救。就是在自己死之前先杀死诅咒者。当第12个死去时就可获救。”

>>把12匹马都杀死后，旋转木马开始向地下不断下降，一个浑身是血的人出现在希瑟面前，而这个人的相貌，居然就是希瑟自己。

>>用散弹枪对付这个Boss比较有效。杀死她后，地上出现了一排血字：

>>“也许让‘我’自己死去会更好一些，我现在已经没有什么可害怕的了。那个孩子，那个恶魔，当我想到他的降生所会带来的无止境的痛苦，我决定了……我会给‘我’自己一个温和安详的死。可是为什么‘我’会反抗?‘我’不该是这么愚蠢的……”

>>这是Alessa，希瑟真正的自我，在试图用杀死希瑟来阻止希瑟身体里的神降生。虽然希瑟就是爱丽萨，但是希瑟选择了去面对。

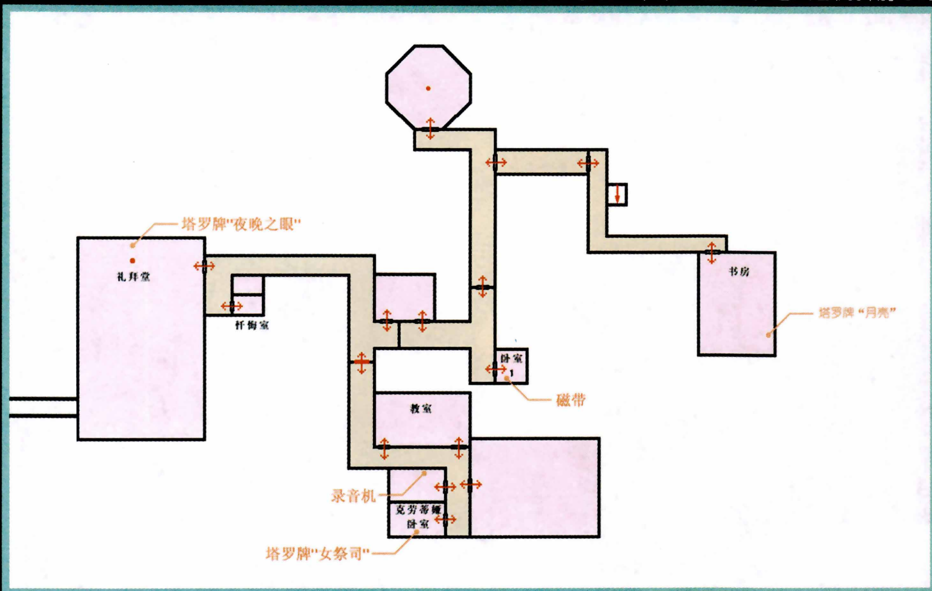
>>从一边的出口出去，穿过长长的通道，来到了故事最后的地方：寂静岭教堂。

教堂

>>在礼拜堂见到了克劳蒂娅：“你是怎么找到这里的？”克劳蒂娅显得非常惊讶，“一定又是文森特，是他带你来的，他要管闲事到什么时候。不过没关系，我本来就打算把你引到这儿来。”“结束了。”希瑟举起枪对准了克劳蒂娅。“还没有，时间还没到，那个所有人的罪得到救赎的时刻，我们梦想中的乐园到来的时刻。审判和赎罪之后永恒的福佑。爱丽萨，你希望的世界很快就要到来了。”“我不需要另一个世界，现在的世界很好。”“爱丽萨，你不想要幸福吗？你是不是被这个世界上绝望的苦难蒙蔽了眼睛？我们需要神的拯救。”“听着，不管你是承受它还是学会如何去处理它，苦难始终是生活的现实。你可以呆在你自己的梦想里，但是你不可以不断伤害其他人。而且，我也永远不会原谅你杀了我的父亲。”“我只是希望为全人

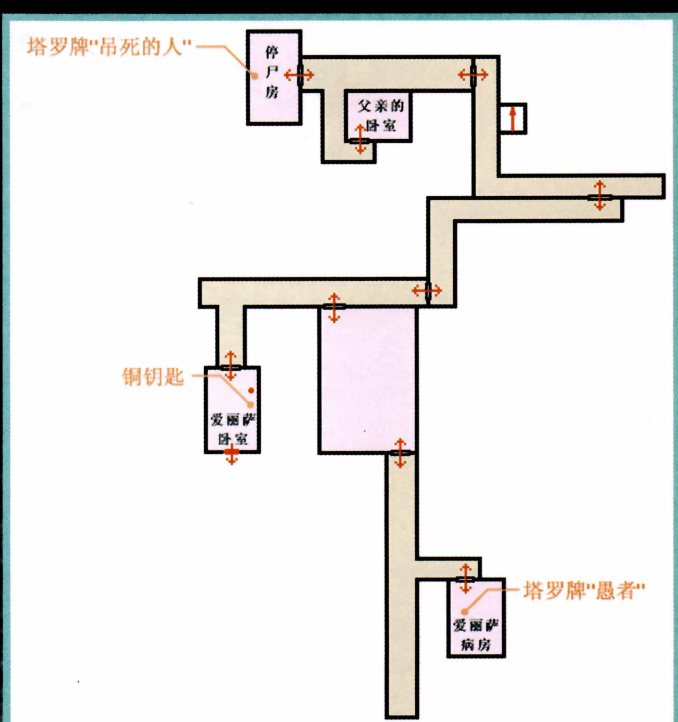
类求得救赎，但是首先这个世界必须被重建，我们需要神。”“你这个自以为正义的巫婆！没有人要你帮忙赎罪！”这时希瑟腹中又产生剧痛。“神正在你身体里长大，你蔑视我是吗？”克劳蒂娅又一次离开了。

>>在礼拜堂的桌子上找到一张塔罗牌“夜晚之眼”（“Eye of night” tarot card）。从旁边的门出去，沿着走廊一直走，尽头的门被锁住了，另一边有一道铁栅栏，可以从铁栅栏左侧的房间绕过去。在走廊一头的卧室1书架



上得到了一盒磁带（Cassette tape）。穿过一扇门后走廊的右侧有一幅天使画，多调查几次后把它移到一边，露出了后面的门。一直走到一个L形的走道，在到底书房的桌子上又找到了一张塔罗牌“月亮”（“Moon” tarot card），这时文森特又突然出现。

>>……“我告诉过你不要把我和克劳蒂娅归成一类，我们的确信仰同一个神但是我要理智多了。关键是我是站在你这边的，我不想让神降生，因为我觉得会有不可预知的结果。”“所以你利用我去阻止克劳蒂娅，是吗？帮你去做你的肮脏的工作？”“你也恨她不是吗？而且你是唯一能做到的人，



我没有你们那样的力量，而且我也讨厌干累活。对了，你拿到雷纳得的纹章了吗？只要我们有这东西，我们就是安全的。”说完文森特把手里的书交给希瑟就离开了。那本书上记载着有关雷纳得的纹章的信息，这个东西似乎有着极强大的力量。

>>L形走道上的铁笼子是个电梯（第一次我找了好久……），坐电梯下到教堂B1。进入右侧斜前方的门，在走廊底端的停尸房里找到塔罗牌“倒吊的人”（“Hanged Man” tarot card）。回到L形走道，从南边另一个门穿到另一条L形走道，这条走道另一端的门后是一条走廊，穿过走廊中部左侧的大房间走了没多远，突然背后一串血脚印跟了上来，血脚印消失在墙边，调查墙会发现一扇暗门，这扇门一直通到爱丽萨的病房。在病房里找到了塔罗牌“愚者”（“Fool” tarot card）。穿过大房间回到走廊，沿着走廊继续走到底来到爱丽萨的卧室，在墙上找到了铜钥匙（Brass Key）。

>>回到一楼，用铜钥匙打开一楼南端锁住的门，沿走廊到底，在右边克劳蒂娅的卧室里找到了最后一张塔罗牌“女祭司”（“High Priestess” tarot card）。在克劳蒂娅卧室的隔壁房间里有一台录音机，可以听到那盘磁带的内容，里面是文森特和一个修女关于找到希瑟的谈话。

>>带着五张塔罗牌回到B1爱丽萨的卧室，这里是游戏中最后一个谜题：

>>门上有九个位置，要把五张塔罗牌放在正确的位置上打开门。Easy：床上爱丽萨的绘图本里画着五张牌的位置，照样放上去即可。Normal：绘图本里写着长长的一段话：“……每一排都有卡，但是最多不会超过三张……”“……倒吊的人在地上，左右没有人……”这句话说明“倒吊的人”塔罗牌在底下正中。而且第三排只有一张卡。其他卡都应该在第一第二排。“……月亮高高在天上，光芒照在小丑的头上……”说明“月亮”在第一排，“愚者”在它下面。“……你总是虔诚地祈祷，你为什么总是看着上方的夜空……”说明“夜晚之眼”在第一排，“女祭司”在它下面。“……可怕的东西……你转向左边就能看到”说明“夜晚之眼”在最左边一列。最终得到“夜晚之眼”在（1，1），“女祭司”在（1，2），“倒吊的人”在（2，3），“月亮”在（3，1），“愚者”在（3，2）。Hard：绘图本画着九组符号，另外写着：……五个是真的四个是假的，真的里面也混了一些小小的谎言…… 所以要找出哪五个是真的并找出和塔罗牌的对应关系。五张牌上都有罗马数字：“女祭司”——II “倒吊的人”——XII “月亮”——XVIII “愚者”——0 “夜晚之眼”——XXII 九组符号每组由六个字母组成，其中混杂了不是罗马数字的字母。把这些混杂的字母划去，把每组剩下的字母和最相似的牌号配对，即可得到答案：“女祭司”在（1，1），“夜晚之眼”在（2，1），“愚者”在（2，2），“月亮”在（3，2），“倒吊的人”在（1，3）。



>>打开门后 即可通到最终决战处，后面就留给大家去观赏吧。所有的疑问都会得到解答，一切都将在这里终结。注意希瑟身上一直没有使用的道具——父亲送给她的挂件（Pendant）最后是要起决定作用的。

>>钥匙可以打开一楼活动室南侧的门。穿过活动室来到一楼西侧。在C4房间的祭坛上使用血包，背后地板上出现了通向下方的铁梯。

■文／缘

新的觉醒 受选之魂的宿命圆舞曲



GBA		
厂商：KONAMI	发售日：2003.5.8	
类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

System 系统简介



本作的核心系统是主角来须苍真的支配之力，这个系统可以将杀死的敌人的魂吸收并成为自己的力量，游戏中每杀掉一种怪物就会随机得到其魂。魂分为三种颜色，分别装备在对应的颜色栏才可使用相应的力量，这就相当于历代恶魔城的特殊武器以及魔法的总汇，使用这些力量会消耗ＭＰ，而游戏中的红心也成了恢复ＭＰ的道具。红色魂多为攻击型力量，使用方法是↑＋Ｂ；蓝色魂有防御型力量，一部分蓝魂的使用方法是按住Ｒ键，还有另一部分是按一下Ｒ为开启，再按一下为关闭。黄色魂则为辅助型力量，只要装备上就可以直接拥有其力量。

Story 简易流程





游戏开始后随着剧情发展获得第一个红魂，进入"荒城回廊"，前进至有半人鱼出没的水域处可获得一个能力类魂，随后向左走可进入"地下水域"，虽然苍真还不具备通过此区域的能力，但可在这里获得一个ＬＣＫ＋1的饰品与回复道具，建议在此处反复消灭17号怪物获得其魂，这将会成为游戏初期相当好用的红魂。返回荒城回廊继续前进将会遇到第一个BOSS（36号），非常简单，只要多使用远距离攻击的魂即可。通过后可得到一部分地图，此时先向下走（左面的墙壁可打碎），右行来到一处水域获得一个可于空中缓慢降落的特殊蓝魂能力，回到记录点再上行，利用刚才得到的特殊蓝魂力量跳过一个较远的石台，再往后基本上就没有什么大的岔路（K1：能力不足的缘故），一直前进便可来到"礼拜堂"。

进入礼拜堂后可先四处转转，随后向下移动，打败BOSS（55号）后进入恶魔城藏书库，向下走中途有一个简单的推箱子谜题，继续向下会看到一本书，但是得等到有滑铲能力后才能得到。向右走打败BOSS（61号）后前进遇到一名光头军人，随后获得二段跳能力（K1：这以后就可以去恶魔城入口找那个光头军人1买卖东西了）。向右走的话会碰到一个恶魔头状的门，苍真面对它则关闭，背对它则打开，因此必须用Ｌ键疾退的方法进入，里面可得到像鞭一样的武器。



得到二段跳能力后首先要打开位于礼拜堂与荒城回廊的传送点，回到荒城回廊原来打BOSS的地方利用二段跳向上走，可进入新区域"舞踏馆"，在此会遇到一个自称是Ｊ的丧失记忆的人，交谈后继续前进，在舞踏馆的下方打败BOSS（70号)之后获得滑铲能力（K1：BOSS的弱点是不会转身），然后马上到舞踏馆上方一处需要滑铲才能通过的地点，通过此处来到"幻梦宫"，一路上行在某处会遇到一只手持怀表的兔子，现在还无法对付它，只得以后再说。之后遇到BOSS（107号），前两个形态好对付，第三形态则有点麻烦，尽量远距离攻击吧。通过这里后先往上走到一个似乎是屋顶的区域（没有ＢＧＭ），在最顶上获得可在水面上行走的特殊黄魂能力，回到梦幻宫右端有水的地方，踩着水跳上高台，利用后面的通路回到荒城回廊，去以前曾拿过可于空中缓慢降落的特殊蓝魂能力的水域，仍然踩着水面跳到以前上不去的高台，进入"忘却庭园"。

忘却庭园里有些道路通往地图上一些架空的区域，其中左数第三块区域下方有一黑雾笼罩的门，现在还无法进入，以后再说。从右数第二块区域的左端出去即可来到"时计塔"。时计塔内机关较多，小心不要碰到针刺地形，先向上走去打BOSS死神（108号），随后得到可潜水的特殊黄魂，接下来马上去时计塔下方水域处从一块可裂开的木版处潜入水中，通过传送点经荒城回廊到达地下水域，用潜水能力前往地下水域的深处，先去"地下深殿"打败



BOSS（109号）之后，继续前进获得"认识停止世界"的特殊能力，这是用来对付梦幻宫的那只兔子的．随后再向左前往"炼狱斗技场"，这里有三个难点分别是修道间·心、修道间·技、修道间·体，修道间·心内背景石像会攻击人，与敌人纠缠时要小心，最后要击打大铁球砸开墙壁；修道间·技则是一个完全靠玩家操作技巧通过的区域；修道间·体内要站在移动平台上，等顺序移动到各个柱子下时要按照提示输入相应的十字键位。最后来到斗技场左下方打败BOSS（110号）后得到可变身为蝙蝠的特殊蓝魂。现在就可以去"恶魔城最上阶"了，一直向上走来到恶魔城最上部的房间，这里即会遇到BOSS(112号)，打败他就会进入BAD ENDING。

Good ending 完美结局



■进入方法



根据有角的情报，在恶魔城中的某处有三本记载恶魔之力的古文书，地点分别在梦幻宫、地下水域、恶魔城藏书库这三处，这三本书上记载着第一魂为炎狱恶魔、第二魂为蝙蝠之王，第三魂为美丽的梦魔，显然这些分别指的是105号红魂，可变身为蝙蝠的蓝魂以及96号黄魂，同时装备这三种魂去恶魔城最上阶打BOSS，这样一来就会触发苍真力量觉醒的事件，随后再去忘却庭园那扇被黑雾笼罩的门，现在就可以进入了，打败贝鲁蒙多的传人，进入最后的"混沌"，一直前进即可见到最终BOSS。打败最终BOSS即是GOOD ENDING，但是如果失败的话则是另一种BAD ENDING。

杂七杂八心得篇

1 关于一些平常无法得到的道具

游戏以good ending结束后，再回标题画面就会出现boss rush与sound mode。其中boss rush中会根据游戏者的通关时间给予不同的奖励，最好的奖品是6分钟之内通过可以得到石中剑，5分钟内通过可以得到阳电子炮，4分钟内通过可得无限真空刀。

此外再开始新游戏时就可以选择二周目（K1：选择记录时选定那个蝙蝠标志，就可以保留装备而重新开始游戏）与hard模式，在这个模式里就可以找到一些平时无法找到的武器饰品等，比如在时计塔、斗技场、恶魔城最上阶等都会出现新道具。

游戏中将地图与魂收集完成率达到100%后，去混沌可找到一枚MP无限的戒指。

2 关于特殊签名效果

游戏以good ending结束后，再开始新游戏时输入JULIUS即可使用J开始游戏（K1：永远的皮鞭一族）。

输入NOSOUL开始新游戏将无法使用魂，输入NOUSE开始新游戏将无法使用道具，试着挑战自己的极限吧。

3 关于进入不可侵洞窟的方法

藏书库那边虽然有一入口，但是由于有机关所以无法从这里打开突破口，所以最开始只能从地下水域进入，而地下水域到不可侵洞窟的入口之间有一大瀑布挡住去路，此时需要同时装备可站在水面的黄魂与44号、49号或55号这三种蓝魂之一，然后尽量远离瀑布，用变身冲刺的方法即可进入。

4 关于有角幻也的真实身份

有角的日语发音是"有（あり）角（かど）"，即A LI KA DO，表面上看这个名字没有什么异常，实际上如果将"有"字单独拿出来并从连用型还原成基本型，就是"有（ある），A LU"，现在再把这个字与角放在一起看看吧，发音是A LU KA DO，即ALUCARD！恶魔城月下夜想曲中最具人气的主角阿鲁卡多（K1：我以诺诺恩之名义发誓是他本人）！

5 关于可以出城的BUG

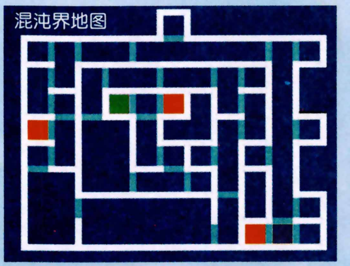
可惜与月下不同，这次的出城无法再增加地图完成度了。地点是礼拜堂最上部，有一段只有一人高的小空间，走到里面并面向右，装备上44号、49号或55号这三种蓝魂之一，然后按住R变身……只见噌～的一下就出城了。出城后无论向哪里走都会强制被传送回城内其它某处，甚至就连混沌都能传送进去，方法是先出城，然后跳到最下面，跳上第一阶石台，再向左跳就进去了，这样一来快速见到good ending也不是难事了。

6 关于快速赚钱的方法

其实很简单，只要装备上97号怪物魂，再去找一处有针刺地形并且还与记录点相邻的地方，然后往针刺地形上撞就可以了（K1：自虐赚钱……），最合适的地方，应该在时计塔内某处吧。用此方法时千万注意别赚钱赚得不亦乐乎忘了体力……

7 关于一部分比较难得到的敌人魂获得方法

36号怪物位置在舞踏馆BOSS之后取得滑铲能力的房间，通常一进这个房间它就会钻入地下逃走，其实只要反复进出这个房间，总会遇到它不逃走的时候，这时再收拾掉好了。



80号怪物是一个拔曼德拉草的骷髅，注意要等它把曼德拉草完全拔出来后再攻击，否则是无法得到魂的。

82号怪物像流星一样在空中一瞬即逝，普通方法根本就不可能打中它，只能用41号怪物魂的力量（K1：就是时间静止）减慢它的速度，然后再抓紧时机攻击。

102号怪物是一个皮糙肉厚的铁人，普通攻击根本无法重创它，但是只要用86号怪物魂打它一下就能KO了它。

109号怪物是BOSS，本来如果身为BOSS的怪物以后不以杂兵的身份出现的话（K1：换句话说全城只有这一个怪物的话），魂应该是100%获得的，但是这个怪物比较特殊，应该先把它的外壳剥干净，然后再消灭其本体才能得到它的魂，否则将会在怪物图鉴上留下永久的遗憾。

8 关于神秘道具骷髅钥匙

……实际上笔者也没有找到任何相关的资料，有关作用甚至是入手方法还都是一个谜，所以还请各位玩家原谅。如有哪位高手知道的话敬请不吝赐教。

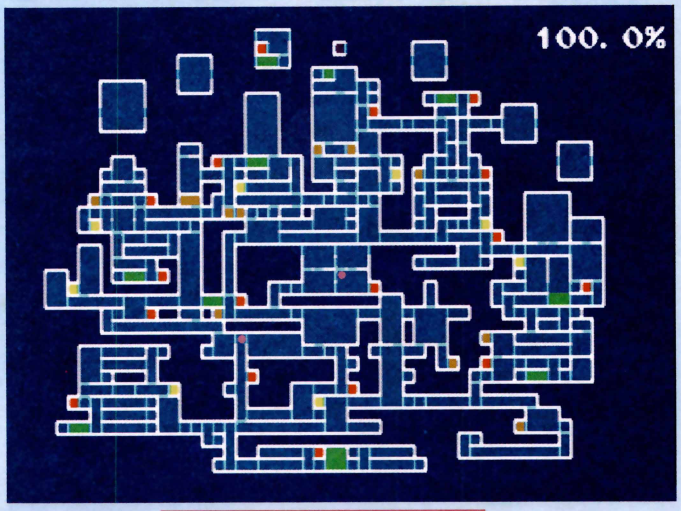
后记



在游戏中当笔者第一次看到幻梦宫里那只手持怀表的兔子时，马上就有一种似曾相识的感觉，随后等得到了那个"认识停止世界"的力量后再回来对付那只兔子时，又马上换成了另一种感觉，后来再加上见到阳电子炮，74号魂时……恶魔城里竟然包容了《爱丽丝仙境冒险》、《EVA》、《jojo冒险》……感觉真是给了玩家一个"惊喜"（－_－b）。此外不知大家发现了没有，这款游戏似乎是专为PS以上机种开发的，像地图中存在有月下一样的读盘区，但不知是什么原因放在了GBA上……

Map Guide 地图指南

（图例 ■：BOSS ■：混沌城入口 ■：记录点 ■：传送点 ■：隐藏房间 ●：地图）



道具一览

名称	作用
ボーション	HP+100
ハイボーション	HP+400
エクスボーション	HP+5000
マインドアップ	MP少量恢复
マインドハイアップ	MP大量恢复
マナプリズム	MP完全恢复
アンチドーテ	解毒
アンカース	解诅咒
3年ミルク	HP−800
くさった肉	HP−200
にく	HP+29
かき	HP+80
ぶどう	HP+150
ミルク	HP+150
シュークリーム	HP+180
こうちゃ	HP+180

名称	作用
コーヒー	HP+200
プリン	HP+200
クリームソーダ	HP+200
うまいにく	HP+290
いちご	HP+300
もんじゃ	HP+400
ラーメン	HP+500
メロン	HP+600
カレー	HP+800
しろのちず1	恶魔城地图一部分
しろのちず2	恶魔城地图一部分
しろのちず3	恶魔城地图一部分
こもんじょ1	GOOD ENDING必备品
こもんじょ2	GOOD ENDING必备品
こもんじょ3	GOOD ENDING必备品
ドクロのかぎ	未知

饰品一览

名称	效果	备注
ペンダント	L+1	
おまもり	L+3	
マント	D+1	
マフラー	D+2	
ハートのペンダント	D+1/L+1	
ブリーシンガメン	D+2/I+1	
真红のマント	D+3/I+1	
ドクロの首饰り	D+3/L−1	
漆黑のマント	D+5/I+2	
赤いマフラー	A+1/D+2/S+1/C+1	
ブラックベルト	A+5/D+3/S+5/C+2	
古代のベルト	A+1 D+7 S+1 C+5 L+1	
血の泪	A+1 D+8 S+1 C+1 I+1	
魔王のゆびわ	A+2/D+7/S+2/C+2/I+2	
レアリング	L+5	稀有物品出现率上升
シャーマンリング	D+1	走动经验值增加
コールドリング	D+1	消灭敌人容易出现金钱
ソウルイーター	L+5	魂出现率上升
ルーンリング	D+2	ＭＰ恢复速度加快
カオスリング	A+1/D+1/S+1/C+1/I+1/L+1	ＭＰ无限

武器一览

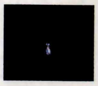
各项数值缩写一览：A=ATT　D=DEF　S=STR　C=CON　I=INT　L=LCK

名称	效果	备注
ナイフ	A+5	短剑系
バーゼラルド	A+19	短剑系
コンバットナイフ	A+24	短剑系
ショートソード	A+8	长剑横斩系
バスタードソード	A+16	长剑横斩系
ウイップソード	A+16	长剑横斩系，攻击距离长
グラディウス	A+22	长剑横斩系
フルンチング	A+30	长剑横斩系，毒属性攻击
ヴィジャヤ	A+30	长剑横斩系，雷属性攻击
ミリカンの石刀	A+34	长剑横斩系，石化攻击
ミストルティン	A+36	长剑横斩系
グラム	A+38	长剑横斩系
ブルトガング	A+50 D+2 C+2	长剑横斩系
ラハブの冰剑	A+52	长剑横斩系，冰属性攻击
デュランダル	A+58	长剑横斩系
レーヴァテイン	A+65	长剑横斩系，火属性攻击
カラドボルグ	A+84	长剑横斩系，暗属性攻击
バルムング	A+100	长剑横斩系，龙杀剑
竹刀	A+1	长剑纵斩系
ブロードソード	A+20	长剑纵斩系
シミター	A+25	长剑纵斩系
おにきり	A+25	长剑纵斩系
くにつな	A+30	长剑纵斩系
カタナ	A+31	长剑纵斩系
クレイモア	A+32	长剑纵斩系
おさふね	A+38	长剑纵斩系
グレートソード	A+40	长剑纵斩系
やすつな	A+40	长剑纵斩系
妖刀村正	A+44	长剑纵斩系
ジョワユース	A+64	长剑纵斩系
ダインスレイブ	A+96 D−1/C−2/I−2	长剑纵斩系
アスカロン	A+102/S+10	长剑纵斩系，龙杀剑
クラウ・ソラス	A+106/D+3 S+7/C+7/I+7	长剑纵斩系，光属性攻击
ファイナルソード	A+108	长剑纵斩系
ハンマー	A+34	锤系
ウォーハンマー	A+45	锤系
バトルアックス	A+50	锤系
トールハンマー	A+56	锤系，雷属性攻击
エクスカリバー	A+120	锤系，石中剑
デスサイズ	A+130/L+13	锤系，死神镰刀
レイピア	A+14	西洋剑系
カタール	A+20	西洋剑系
エストック	A+31	西洋剑系
スピア	A+17	长枪系
トライデント	A+28	长枪系
クングニル	A+29	长枪系，雷属性攻击
ランス	A+32	长枪系
パルチザン	A+39	长枪系
ゲイボルグ	A+58	长枪系
ロンギヌスの枪	A+102	长枪系，圣属性攻击
マッハパンチ	A+5	拳击系
カイザーナックル	A+10	拳击系
セスタス	A+20	拳击系
ウイップナックル	A+49	拳击系
どくしゅ	A+60	拳击系，毒属性攻击
ハンドガン	A+1	特殊系，手枪
ヴァルマンウェ	A+2	特殊系，无限真空刃
シルバーガン	A+42	特殊系，手枪
ポジトロンライフル	A+50	特殊系，阳电子炮

Monster 怪物图鉴



No.001



名称：こうもり
简介：住在城里的吸血蝙蝠
HP：10　EXP：1
耐性：无　弱点：物
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：发出超音波（红）
出现地点：荒城回廊

No.002



名称：ゾンビ
简介：通过魔法赋予伪魂的尸体
HP：18　EXP：1
耐性：暗　弱点：物、圣
携带道具1：ぬののふく
携带道具2：バーゼラルド
魂的作用：中毒时全能力上升（黄）
出现地点：荒城回廊

No.003



名称：スケルトン
简介：魔法操纵的白骨尸体
HP：20　EXP：3
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：投掷白骨（红）
出现地点：荒城回廊

No.004



名称：はんぎょじん
简介：生息在水边袭击接近的猎物
HP：20　EXP：2
耐性：冰　弱点：物、火、咒
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：发射水铁炮（红）
出现地点：荒城回廊

No.005



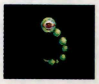
名称：アックスアーマー
简介：装备斧的铠兵
HP：60　EXP：10
耐性：无　弱点：雷、石
携带道具1：皮のむねあて
携带道具2：无
魂的作用：投掷斧头（红）
出现地点：荒城回廊

No.006



名称：スカルアーチャー
简介：装备弓的骷髅射手
HP：42　EXP：5
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：射出魔法之矢（红）
出现地点：荒城回廊

No.007



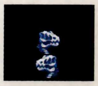
名称：ピーピングアイ
简介：城内的监视役
HP：38　EXP：8
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：看见可破坏的墙壁（黄）
出现地点：荒城回廊

No.008



名称：キラーフィッシュ
简介：美味的食人大鱼
HP：25　EXP：10
耐性：水　弱点：火
携带道具1：无
携带道具2：うまいにく
魂的作用：在水中可攻击敌人，在陆地上无法存活（红）
出现地点：地下水域

No.009



名称：ほねばしら
简介：通过魔力活动的白骨化恐龙头
HP：75　EXP：9
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：マインドアップ
魂的作用：放射火焰（蓝）
出现地点：礼拜堂

No.010



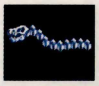
名称：ブルークロウ
简介：噬食尸体的蓝乌鸦
HP：25　EXP：2
耐性：无　弱点：物、石
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：放出乌鸦攻击（红）
出现地点：荒城回廊

No.011



名称：ブエル
简介：五条腿的狮子
HP：20　EXP：6
耐性：无　弱点：毒
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：发出回转之炎（蓝）
出现地点：荒城回廊

No.012



名称：ホワイトドラゴン
简介：通过魔力活动的恐龙
HP：95　EXP：20
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：CON上升1（黄）
出现地点：荒城回廊

No.013



名称：ゾンビアーミー
简介：36年前潜入的兵士尸体
HP：46　EXP：9
耐性：暗　弱点：物、圣、石
携带道具1：くさった肉
携带道具2：コンバットナイフ
魂的作用：投掷手榴弹（红）
出现地点：荒城回廊

No.014



名称：スケルトンナイト
简介：骷髅剑士
HP：48　EXP：12
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：レイピア
携带道具2：无
魂的作用：STR上升1（黄）
出现地点：荒城回廊

No.015



名称：ゴースト
简介：永远彷徨在城中的小亡灵
HP：10　EXP：1
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：召唤打破邪恶之魂（红）
出现地点：荒城回廊

No.016



名称：セイレーン
简介：用美丽的歌声操纵人
HP：50　EXP：20
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：发出诅咒敌人的歌声（红）
出现地点：荒城回廊

No.017



名称：ミニデビル
简介：虽小但不可小看的恶魔
HP：20　EXP：8
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：マインドアップ
魂的作用：发出真空之刃（红）
出现地点：地下水域

No.018



名称：ドゥルガー
简介：噬食猎物之肉的恶魔
HP：34　EXP：15
耐性：暗　弱点：物、毒、石
携带道具1：けいこぎ
携带道具2：コーヒー
魂的作用：投剑（红）
出现地点：礼拜堂

No.019



名称：ロックアーマー
简介：投出岩石的铠兵
HP：72　EXP：24
耐性：无　弱点：雷、石
携带道具1：ハンマー
携带道具2：どうのむねあて
魂的作用：投出石头（红）
出现地点：荒城回廊

No.020



名称：ビッグゴースト
简介：通过城的魔力巨大化的亡灵
HP：75　EXP：22
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：覆盖全身的保护层（蓝）
出现地点：礼拜堂

No.021



名称：ウイングスケルトン
简介：被赋予骨翼的骷髅
HP：20　EXP：3
耐性：无　弱点：圣
携带道具1：スピア
携带道具2：无
魂的作用：投出魔力之枪（红）
出现地点：礼拜堂

No.022



名称：ミノタウロス
简介：拥有怪力的半牛半人怪物
HP：200　EXP：60
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：バトルアックス
携带道具2：にく
魂的作用：STR上升2（黄）
出现地点：恶魔城藏书库

No.023



名称：まじょみならい
简介：为了成为魔女而特训，偶尔能成功飞起来
HP：80　EXP：28
耐性：无　弱点：物、毒、石

携带道具1：マインドアップ
携带道具2：クリームソーダ
魂的作用：放出奔跑的猫（红）
出现地点：恶魔城藏书库

No.024

名称：アルケニー
简介：拥有女性姿态的蜘蛛怪物
HP：100　EXP：32
耐性：无　弱点：物
携带道具1：ポーション
携带道具2：无
魂的作用：放出蜘蛛丝（红）
出现地点：恶魔城藏书库

No.025

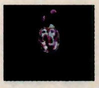
名称：のみ男
简介：像跳蚤一样的怪人
HP：10　EXP：15
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：无
携带道具2：ぬののふく
魂的作用：放出跳蚤人（红）
出现地点：礼拜堂

No.026

名称：エビルブッチャー
简介：手持菜刀什么都切
HP：112　EXP：30
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：バーゼラルド
携带道具2：3年ミルク
魂的作用：投掷小刀（红）
出现地点：恶魔城藏书库

No.027

名称：ケツアルクアトル
简介：复活的太古蛇神
HP：60　EXP：42
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：古代のベルト
魂的作用：CON上升2（黄）
出现地点：礼拜堂

No.028

名称：エクトプラズム
简介：怀念世间的死人身上流出的绵状物质
HP：30　EXP：15
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：アンカース
携带道具2：无
魂的作用：诅咒攻击无效（黄）
出现地点：恶魔城藏书库

No.029

名称：カトブレパス
简介：口吐石化气息的怪牛
HP：200　EXP：40
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：无
携带道具2：ミルク
魂的作用：放出石化气息（蓝）
出现地点：舞踏馆

No.030

名称：ゴーストダンサー
简介：幽雅舞蹈着的贵族亡灵
HP：25　EXP：22
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：こうちゃ
魂的作用：LCK上升1（黄）
出现地点：舞踏馆

名称：スケルトンボーイ
简介：运送美味咖喱饭的骷髅小子
HP：120　EXP：38

No.031

耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：カレー
魂的作用：投掷吸引敌人的咖喱饭（红）
出现地点：舞踏馆

No.032

名称：キラードール
简介：拥有杀人鬼之魂的人偶
HP：110　EXP：40
耐性：无　弱点：火、石
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：扔出吸引敌人的人偶（红）
出现地点：荒城回廊

No.033

名称：ゾンビソルジャー
简介：36年前潜入的上级士兵尸体
HP：150　EXP：40
耐性：暗　弱点：物、圣、石
携带道具1：コンバットナイフ
携带道具2：アーミージャケット
魂的作用：被击飞时用跳跃复原（黄）
出现地点：荒城回廊

No.034

名称：がしゃどくろ
简介：过重而下半身坍塌的巨大骸骨
HP：240　EXP：110
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：骷髅手臂从身后援护（蓝）
出现地点：舞踏馆

No.035

名称：ウッドゴーレム
简介：注入伪之生命的木偶
HP：250　EXP：200
耐性：无　弱点：火
携带道具1：无
携带道具2：ぶどう
魂的作用：MP恢复速度加快（黄）
出现地点：舞踏馆

No.036

名称：ツチノコ
简介：证明来须苍真存在于2035年的幻之蛇
HP：300　EXP：80
耐性：无　弱点：咒
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：物品购买价格下降（黄）
出现地点：舞踏馆

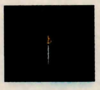
No.037

名称：プロセルピナ
简介：侍从伯爵的恶魔女佣
HP：150　EXP：55
耐性：无　弱点：物、毒
携带道具1：マフラー
携带道具2：いちご
魂的作用：用魔导器吸收敌人HP（蓝）
出现地点：幻梦宫

No.038

名称：リリス
简介：诱惑人的美丽恶魔
HP：220　EXP：60
耐性：暗　弱点：物
携带道具1：ペンダント
携带道具2：无
魂的作用：INT上升2（黄）
出现地点：幻梦宫

名称：ネメシス

No.039

简介：杀戮兽人的天使
HP：170　EXP：75
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：一定时间敌人不见玩家（红）
出现地点：幻梦宫

No.040

名称：キョウマ
简介：从镜中袭击人的恶魔
HP：220　EXP：60
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：一定时间无敌（红）
出现地点：幻梦宫

No.041

名称：クロノメイジ
简介：使时间停止的兔子，讨厌迟到
HP：80　EXP：30
耐性：无　弱点：无
携带道具1：プリン
携带道具2：无
魂的作用：时间停止（红）
出现地点：幻梦宫

No.042

名称：ヴァルキリー
简介：拥有邪恶之心姿态美丽的战斗少女
HP：55　EXP：80
耐性：圣　弱点：物、暗、毒、咒
携带道具1：パルチザン
携带道具2：てつのむねあて
魂的作用：斜上剑攻击（红）
出现地点：幻梦宫

No.043

名称：まじょ
简介：成为魔女而十分得意
HP：180　EXP：75
耐性：火　弱点：物、毒、石
携带道具1：メロン
携带道具2：ゲイボルゲ
魂的作用：竖起反弹之盾（蓝）
出现地点：幻梦宫

No.044

名称：カーリー
简介：四只手带来破坏的魔神
HP：90　EXP：67
耐性：暗　弱点：物、毒、石
携带道具1：ドクロの首饰り
携带道具2：ブリーシンガメン
魂的作用：变身为魔神突进（蓝）
出现地点：幻梦宫

No.045

名称：アルタイル
简介：运送杀人魔的凶暴大鹫
HP：30　EXP：10
耐性：无　弱点：物
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：召唤大鹫攻击（红）
出现地点：忘却庭园

No.046

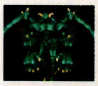
名称：レッドクロウ
简介：粘满鲜血的邪恶乌鸦
HP：70　EXP：44
耐性：无　弱点：物、石
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：INT上升1（黄）
出现地点：忘却庭园

No.047

名称：コカトリス
简介：能使看到的对手石化的怪鸟
HP：380　EXP：120
耐性：无　弱点：物、咒
携带道具1：无
携带道具2：ポーション
魂的作用：放出石化敌人的光线(红)
出现地点：忘却庭园

No.048

名称：デッドトルーパー
简介：骑马的侍之亡灵
HP：110　EXP：100
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：赤铜
魂的作用：格挡站立通常攻击（黄）
出现地点：忘却庭园

No.049

名称：デビル
简介：深渊地狱里来的恶魔
HP：300　EXP：200
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：ドクロの首饰り
携带道具2：マインドハイアップ
魂的作用：变身为恶魔突进（蓝）
出现地点：忘却庭园

No.050

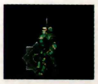
名称：インプ
简介：喜欢捣乱的小恶魔
HP：52　EXP：60
耐性：暗　弱点：圣、石
携带道具1：マインドアップ
携带道具2：无
魂的作用：召唤使魔“子恶魔”（蓝）
出现地点：忘却庭园

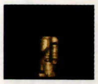
No.051

名称：ワーウルフ
简介：变身成狼的兽人
HP：290　EXP：100
耐性：无　弱点：物、咒
携带道具1：ブラックベルト
携带道具2：ミルク
魂的作用：放出火焰喷泉（红）
出现地点：忘却庭园

No.052

名称：ゴルゴン
简介：拥有如铁般坚硬皮肤的怪牛
HP：320　EXP：95
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：にく
携带道具2：ミルク
魂的作用：CON上升3（黄）
出现地点：忘却庭园

No.053

名称：ディスクアーマー
简介：使用回转圆盘的铠兵
HP：240　EXP：150
耐性：无　弱点：雷、石
携带道具1：てつのむねあて
携带道具2：无
魂的作用：放出回转圆盘（红）
出现地点：幻梦宫

No.054

名称：ゴーレム
简介：注入伪之生命的土偶
HP：200　EXP：180
耐性：物、火、冰、雷、暗、圣、毒、咒、石
弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：ハイポーション
魂的作用：STR上升3（黄）
出现地点：忘却庭园

No.055

名称：マンティコア
简介：拥有狮身蝎尾蝙蝠翅膀的怪物
HP：440　EXP：250
耐性：无　弱点：物、咒、石
携带道具1：无
携带道具2：グラディウス
魂的作用：变身为魔兽突进（蓝）
出现地点：忘却庭园

No.056

名称：グレムリン
简介：喜欢玩弄机械的妖精
HP：70　EXP：90
耐性：无　弱点：物
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：LCK上升2（黄）
出现地点：时计塔

No.057

名称：ハーピー
简介：上半身为女性的怪鸟
HP：150　EXP：100
耐性：无　弱点：物、咒
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：发出刀刃般的羽毛（红）
出现地点：时计塔

No.058

名称：メディウサヘッド
简介：从美杜莎头上产生的魔物
HP：30　EXP：10
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：可在空中停止（蓝）
出现地点：时计塔

No.059

名称：ボンバーアーマー
简介：投掷炸弹的铠兵
HP：200　EXP：200
耐性：物　弱点：雷、石
携带道具1：はがねのむねあて
携带道具2：无
魂的作用:投掷破坏力超群炸弹(红)
出现地点：时计塔

No.060

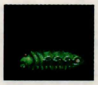
名称：かみなりにんぎょう
简介：寄宿着电刑死囚怨念的人偶
HP：170　EXP：130
耐性：雷　弱点：火、石
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：从指尖放出雷（红）
出现地点：时计塔

No.061

名称：グレートアーマー
简介：猛将尸体造出的重装铠兵
HP：650　EXP：300
耐性：无　弱点：雷
携带道具1：てつのむねあて
携带道具2：グレートソード
魂的作用：STR增至1.2倍（蓝）
出现地点：时计塔

No.062

名称：ウネ
简介：用带刺的叶子攻击猎物的妖草
HP：10EXP：10
耐性：无弱点：火
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：在地面放置地雷（红）
出现地点：地下水域

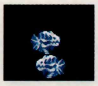
No.063

名称：ジャイアントワーム
简介：因城的魔力而巨大化的虫
HP：100　EXP：80
耐性：无　弱点：火
携带道具1：无
携带道具2：シュークリーム
魂的作用：停下时HP逐渐恢复(黄)
出现地点：地下水域

No.064

名称：ニードルス
简介：凶恶成长的海胆
HP：1　EXP：10
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：うまいにく
魂的作用：在空中设置定时炸弹(红)
出现地点：地下水域

No.065

名称：マンイーター
简介：寄生在头盖骨的怪虫
HP：666　EXP：444
耐性：无　弱点：物
携带道具1：无
携带道具2：ラハブの冰剑
魂的作用：放出圈型攻击（红）
出现地点：地下水域

No.066

名称：フィッシュヘッド
简介：为了守护水中而寄宿了魂的鱼骸
HP：280　EXP：100
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：发射火焰弹（红）
出现地点：地下水域

No.067

名称：ナイトメア
简介：出现在梦中的恶魔
HP：260　EXP：280
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：ランス
携带道具2：无
魂的作用：召唤噩梦攻击（红）
出现地点：地下水域

No.068

名称：トリトン
简介：水边的支配者
HP：400　EXP：300
耐性：无　弱点：火、咒
携带道具1：トライデント
携带道具2：もんじゃ
魂的作用：STR上升4（黄）
出现地点：地下水域

No.069

名称：スライム
简介：胶状物质形成的怪物
HP：200　EXP：200
耐性：物、冰弱点：火
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：投掷史莱姆攻击（红）
出现地点：地下水域

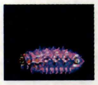
No.070

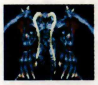
名称：ビッグゴーレム
简介：注入伪之生命的土偶
HP：1200　EXP：1000
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：ミリカンの石刀

魂的作用：拳头援护（蓝）
出现地点：地下水域

No.071

名称：ドリアード
简介：邪恶的木之精灵
ＨＰ：350　ＥＸＰ：200
耐性：无　弱点：火
携带道具1：ミストルティン
携带道具2：かき
魂的作用：打中敌人时出现恢复ＨＰ的种子（红）
出现地点：地下水域

No.072

名称：ポイズンワーム
简介：有毒的巨大虫子
ＨＰ：100　ＥＸＰ：120
耐性：无　弱点：火
携带道具1：アンチドーテ
携带道具2：无
魂的作用：毒攻击无效（黄）
出现地点：地下水域

No.073

名称：アークデーモン
简介：用暗黑之力给世界带来灾难的恶魔
ＨＰ：500　ＥＸＰ：400
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：マインドハイアップ
魂的作用：受到伤害时ＭＰ增加(黄)
出现地点：地下水域

No.074

名称：カイナッツォ
简介：唠叨的地狱之鬼
ＨＰ：180　ＥＸＰ：220
耐性：无　弱点：物
携带道具1：アンカース
携带道具2：おにきり
魂的作用：拳头援护（蓝）
出现地点：地下水域

No.075

名称：リッパー
简介：喜欢用小刀杀人的恶魔
ＨＰ：80　ＥＸＰ：80
耐性：无　弱点：物、毒
携带道具1：真红のマント
携带道具2：无
魂的作用：涂满鲜血的小刀突刺敌人(红)
出现地点：忘却庭园

No.076

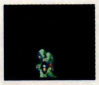
名称：ワージャガー
简介：为了战胜虎人而苦练直拳的豹人
ＨＰ：380　ＥＸＰ：260
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：マッハパンチ
携带道具2：无
魂的作用：蕴含浑身之力的直拳(红)
出现地点：地下深殿

No.077

名称：ユコバック
简介：灼热身体出现的烧炉恶鬼
ＨＰ：80　ＥＸＰ：180
耐性：火、暗　弱点：冰、圣、石
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：在空中放置火焰（红）
出现地点：地下水域

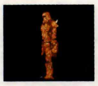
No.078

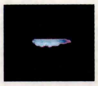
名称：アルラ・ウネ
简介：吸血成长的妖草
ＨＰ：800　ＥＸＰ：400
耐性：无　弱点：火
携带道具1：无
携带道具2：メロン
魂的作用：恢复ＨＰ（蓝）
出现地点：地下深殿

No.079

名称：ビフロン
简介：照亮墓场的亡灵
ＨＰ：380　ＥＸＰ：280
耐性：火　弱点：物、毒、咒
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：放出地之爆炎（红）
出现地点：地下深殿

No.080

名称：マンドラゴラ
简介：听到其绝叫后便会失去意识
ＨＰ：200　ＥＸＰ：100
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：死之绝叫（红）
出现地点：忘却庭园

No.081

名称：フレッシュゴーレム
简介：聚集人的尸体并注入生命
ＨＰ：2000　ＥＸＰ：400
耐性：无　弱点：物
携带道具1：くさった肉
携带道具2：3年ミルク
魂的作用：变质的东西也可以当成美味吃下去（黄）
出现地点：地下水域

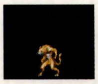
No.082

名称：スカイフィッシュ
简介：无法用肉眼捕捉的高速移动生物
ＨＰ：100　ＥＸＰ：3000
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：祈祷后ＬＣＫ与ＳＴＲ瞬间上升（蓝）
出现地点：地下水域

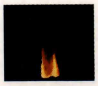
No.083

名称：デッドクルセイダー
简介：守备坚固的骷髅剑士
ＨＰ：180　ＥＸＰ：380
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：エストック
携带道具2：ブロッキングメイル
魂的作用：ＣＯＮ上升4（黄）
出现地点：炼狱斗技场

No.084

名称：スケルトンキッカー
简介：擅长飞踢的骷髅
ＨＰ：200　ＥＸＰ：80
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：古代のベルト
携带道具2：赤いマフラー
魂的作用：二段跳中按“↓＋A”可下踢（能力）
出现地点：忘却庭园

No.085

名称：ワータイガー
简介：为了战胜豹人而苦练勾拳的虎人
ＨＰ：400　ＥＸＰ：320
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：ウイップナックル
携带道具2：无
魂的作用：升龙拳（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.086

名称：キラーマント
简介：袭击人的邪恶披风
ＨＰ：200　ＥＸＰ：345
耐性：无　弱点：火
携带道具1：无
携带道具2：ラーメン
魂的作用：使敌人的ＨＰ与ＭＰ的数值互换（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.087

名称：マッドマン
简介：死于泥沼的人成为的恶灵
ＨＰ：200　ＥＸＰ：400
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：投掷泥（红）
出现地点：不可侵洞窟

No.088

名称：ガーゴイル
简介：生有蝙蝠翅膀的丑陋怪物
ＨＰ：70　ＥＸＰ：240
耐性：无　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：石化攻击无效（黄）
出现地点：炼狱斗技场

No.089

名称：レッドミノタウロス
简介：在地狱能力加强后回来的红色米诺陶斯
ＨＰ：929　ＥＸＰ：1000
耐性：无　弱点：物、毒、咒
携带道具1：バトルアックス
携带道具2：うまいにく
魂的作用：挥舞巨大的斧头（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.090

名称：スケルトンビーマー
简介：通过穿孔仪式获得超常之力额头有穴孔的骷髅法术士
ＨＰ：400　ＥＸＰ：320
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：发射粒子光线（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.091

名称：アラストール
简介：被杀的怨念挥舞之剑
ＨＰ：1200　ＥＸＰ：1500
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：召唤使魔阿拉斯托（蓝）
出现地点：混沌

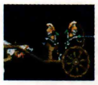
No.092

名称：スカルミリオーネ
简介：爪上有毒的地狱之鬼
ＨＰ：250　ＥＸＰ：300
耐性：无　弱点：物咒
携带道具1：くにつな
携带道具2：どくしゅ
魂的作用：毒爪攻击（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.093

名称：ビッグがいこつ
简介：没有下半身而只能爬行的巨人骷髅
ＨＰ：2000　ＥＸＰ：1200
耐性：暗　弱点：圣

携带道具1：无
携带道具2：デュランダル
魂的作用：投掷巨大头盖骨（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.094

名称：グラディエーター
简介：死后还在寻求战斗的骑马战车
ＨＰ：600　ＥＸＰ：1000
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：投放车轮攻击（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.095

名称：バエル
简介：传授奸智的恶魔
ＨＰ：300　ＥＸＰ：380
耐性：无　弱点：毒
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：ＩＮＴ上升3（黄）
出现地点：炼狱斗技场

No.096

名称：サキュバス
简介：装扮成美丽女性吸取精气的梦魔
ＨＰ：550　ＥＸＰ：360
耐性：暗　弱点：物
携带道具1：ハートのペンダント
携带道具2：プリン
魂的作用:通常攻击命中时吸收ＨＰ(黄)
出现地点：炼狱斗技场

No.097

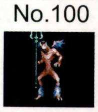
名称：ミミック
简介：拟态为宝物等待猎物
ＨＰ：100　ＥＸＰ：200
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：受到伤害时金钱增加(黄)
出现地点：不可侵洞窟

No.098

名称：ストラス
简介：年长博识的猫头鹰
ＨＰ：1500　ＥＸＰ：1500
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：ハイポーション
魂的作用：ＩＮＴ上升4（黄）
出现地点：恶魔城最上阶

No.099

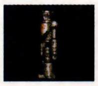
名称：エリニュス
简介：复仇之女神
ＨＰ：200　ＥＸＰ：500
耐性：圣　弱点：物、暗、毒、咒
携带道具1：无
携带道具2：ロンギヌスの枪
魂的作用：获得1.2倍经验值（黄）
出现地点：炼狱斗技场

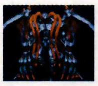
No.100

名称：ルビカンテ
简介：经常发怒的地狱之鬼，缺钙
ＨＰ：500　ＥＸＰ：550
耐性：无　弱点：物、咒
携带道具1：无
携带道具2：妖刀村正
魂的作用：ＨＰ越少越厉害（黄）
出现地点：炼狱斗技场

No.101

名称：バジリスク
简介：蜥蜴与鸟的混血，拥有石化视线
ＨＰ：700　ＥＸＰ：600
耐性：无　弱点：物、咒

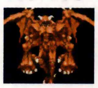
携带道具1：无
携带道具2：ミリカンの石刀
魂的作用:防御力上升攻击力下降(黄)
出现地点：恶魔城最上阶

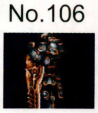
No.102

名称：アイアンゴーレム
简介：注入伪之生命的铁人偶，非常坚固
ＨＰ：9999　ＥＸＰ：500
耐性：物、火、冰、雷、暗、圣、毒、咒、石
弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：即使受到伤害也不容易进入硬直状态（黄）
出现地点：恶魔城最上阶

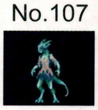
No.103

名称：デーモンロード
简介：拥有众多恶魔仆从的恶魔之王
ＨＰ：1800　ＥＸＰ：3000
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：マナプリズム
携带道具2：デモンズメイル
魂的作用：发射魔力火球（红）
出现地点：混沌

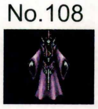
No.104

名称：ファイナルガード
简介：被选中守备城之要点的大装甲兵
ＨＰ：1200　ＥＸＰ：2000
耐性：物、火、冰、雷、暗、圣、毒、咒、石
弱点：无
携带道具1：ゴールドプレート
携带道具2：ファイナルソード
魂的作用：防御敌人的攻击（蓝）
出现地点：恶魔城最上阶

No.105

名称：フレイムデーモン
简介：从炎狱火焰中诞生的恶魔
ＨＰ：500　ＥＸＰ：400
耐性：火、暗弱点：冰、圣
携带道具1：无
携带道具2：レーヴァテイン
魂的作用：发射复数火焰（红）
出现地点：地下深殿

No.106

名称：シャドウナイト
简介：把灵魂出卖给恶魔的屈强骑士
ＨＰ：3000　ＥＸＰ：3000
耐性：物、暗弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：エクスポーション
魂的作用：影子援护攻击（蓝）
出现地点：混沌

No.107

名称：コレクター
简介：收集杀掉的人头颅的恶魔
ＨＰ：700　ＥＸＰ：3000
耐性：暗　弱点：物
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：收集的魂越多越厉害(黄)
出现地点：幻梦宫

No.108

名称：しにがみ
简介：吸血鬼的心腹
ＨＰ：4444　ＥＸＰ：4444
耐性：暗　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无

魂的作用：死神镰刀袭击敌人（蓝）
出现地点：时计塔

No.109

名称：レギオン
简介：可以分散也可以聚成一个
ＨＰ：5000　ＥＸＰ：12000
耐性：暗　弱点：圣
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：激光照射（红）
出现地点：地下深殿

No.110

名称：バロール
简介：拥有恐怖眼神的魔神
ＨＰ：4000　ＥＸＰ：16000
耐性：无　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：必杀拳（红）
出现地点：炼狱斗技场

No.111

名称：ユリウス
简介：恢复记忆的最强吸血鬼猎人
ＨＰ：6000　ＥＸＰ：0
耐性：圣、毒、咒、石　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：无
出现地点：忘却庭园

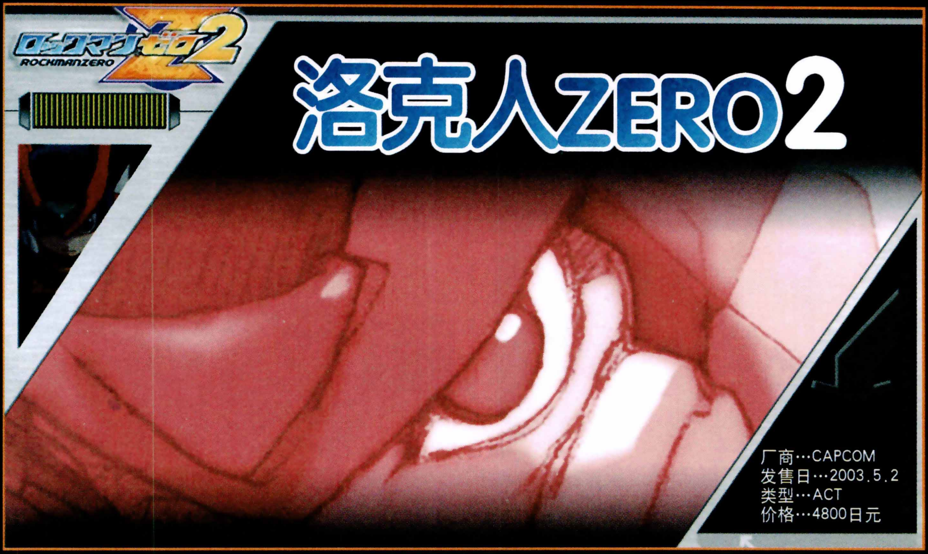
No.112

名称：グラハム
简介：认为自己是吸血鬼而踏出人生的宗教家
ＨＰ：5000　ＥＸＰ：0
耐性：毒、咒、石　弱点：无
携带道具1：无
携带道具2：无
魂的作用：无
出现地点：恶魔城最上阶

防具一览

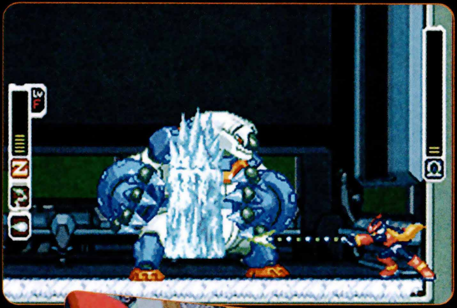
名称	效果
ふだんぎ	D+5
ぬののふく	D+7
シルクのローブ	D+9/I+5
皮のむねあて	D+10
けいこぎ	D+12/C+2
せんとうふく	A+3/D+a15/S+3
どうのむねあて	D+18
赤铜	A+3 D+20/S+3
アーミージャケット	D+23
ぐんふく	A+2/D+23/S+2
しのびのふく	A+2/D+23/S+2/C+2
てつのむねあて	D+25
エルフのローブ	D+26/I+10
はがねのむねあて	D+31
漆黑のスーツ	D+32/I+3
すいりゅうのよろい	D+33
かりゅうのよろい	D+34
シルバープレート	D+35
ブロッキングメイル	D+35
オルロックスーツ	A+2/D+37/S+2/C+2/I+2
ゴールドプレート	D+38
ドラキュラの服	A+6/D+41/S+6/C+6/I+6/L+6
死神のローブ	A+4/D+44/S+4/C+4/I+13/L+13
エバーシング	D+45
デモンズメイル	A+9/D+49/S+9

■文／天使受容体・K1



洛克人ZERO2

厂商…CAPCOM
发售日…2003.5.2
类型…ACT
价格…4800日元





●序章

与雪儿等人分别已过了一年
新阿尔卡迪亚的目标已是无休止地追杀零

零虽然很挂念雪儿与反抗军他们
但是在眼前肆虐的火乱熔星下生存下去
已经竭尽了全力……

エリア すなのこうや

MISSION START

零（ゼロ）："真是……一群纠缠不休的家伙……"

初期武器只有枪与光束刀两种，敌人也不强大，先熟悉一下操作吧。中BOSS战需要用蓄枪跳起来打，躲避方法只有远离与贴近两种。最后BOSS是一只机械蝎子，小心跳跃躲避其攻击即可。



零："总算是……解决掉了……但是……就连我也……极限了……"

赫尔琵亚："……零……应该让你活着……还是……"

■本关可获得的精灵——

メットリナ、デルーサ、ストッカム、バーウィン、アーニュ

MISSION COMPLETE

与此同时，新反抗军基地……

艾尔陴斯（エルピス）"各位，长时间辛苦了，多亏了各位，终于完成了这个新基地。我艾尔陴斯作为新基地司令官立于此地感到无上光荣，从今以后要比以往更加努力，各位请多关照。"

■雪儿（シエル）登场



艾尔陴斯："有些难为情呢，自称为司令官……我真的可以吗？"

雪儿："将从新阿尔卡迪亚尽力逃出来的我们集合起来，并终于可以与新阿尔卡迪亚战斗，这些都是你的功劳…"

艾尔陴斯："这……我之所以这样努力，也全都是因为你……雪儿小姐你在这里的缘故啊。"

雪儿："但是，只有一点希望你不要忘记，我们反抗军保卫自己的真正方法。"

艾尔陴斯："我知道的，雪儿小姐。是为了使雪儿小姐的研究能完成而获得充足的时间。但是，趁X还没有复活的现在，正是大好时机，我有自信，所以请一定要让我实施这次作战！"

雪儿："……明白了……只是，不要太勉强啊。"

反抗军报告发现了零，雪儿与众人闻讯大喜过望。

艾尔陴斯："……零……吗？"

身体复原后先去找塞尔博（セルヴォ）与雪儿，用方向键上来对话，可分别得到新武器与记录当前进度，以后在雪儿处可用艾内卢根水晶（エネルゲンすいしょう）培育精灵（エルフ）以及选择可用精灵和记录当前进度。关于精灵的作用以及获得方法与前作差不多，任务中打破特定的箱子以及将某种敌人消灭一定数量即会出现。



艾尔陴斯："请稍等一下，如果可以的话，可否作一下自我介绍？零先生。我是这个新反抗军基地的司令官艾尔陴斯，我经常听雪儿提及你的事，请一定要协助我们，一起战斗打倒新阿尔卡迪亚吧！"

零："打倒新阿尔卡迪亚……吗？打倒他们让一切都结束的话，雪儿就再也不会那么烦恼了吧。"

艾尔陴斯："这样说，你会如何做？"

零："不知道……"

艾尔陴斯："哈哈，没想到零先生也喜欢讲笑话呢。不管怎么说，以后请多关照吧……传说的英雄。"

与塞尔博和雪儿谈话完毕后回到传送间。

艾尔陴斯："这不是零先生吗，现在我的作战已经准备开始了，这次是与以往都不一样可以重创敌人的作战，成功的话反抗军的指挥也会大幅上升吧。"

零："最好不要与新阿尔卡迪亚那些家伙正面冲突，还是按照以往的游击战术拖延时间等待雪儿的研究完成吧。"

艾尔陴斯："非常感谢你的忠告，游击作战当然会继续下去，但是，我们现在已经有了相当的力量，与以前只能依靠你的时候已经不同了，现在就算是只有我们也足矣办到。"

零："……"

艾尔陴斯："失礼了……我们现在当然也很感谢你，如果可以的话，可否请身为传说的英雄的你来协助我们呢？"

答应后出现四个任务，现在依次从左向右说明。

备注：基地内可获得的精灵有ピリフ、ミキーラ、エナーレ、デルーネ。

エリア デュシスのもり

MISSION START

负责调查遗迹内幼体精灵的反抗军遭到新阿尔卡迪亚袭击，零的任务是救出被困的反抗军同伴。此关需要使用新武器链枪以通过某些地形，对付本关出现的持盾兵也可以用链枪拉掉它们的盾牌。此外在一处有水淹没的机关处，消灭机关后贴着屏幕左端滑下可进入隐藏通道。用链枪拉动某些石块可以打开通路或者当作垫脚石。最后

可救出５名反抗军成员并成功得到幼体精灵。

ＢＯＳＳ战时要注意会不断变换的地形，看准机会以蓄枪攻击。

Ｘ（エックス）："好久不见了，零。"

零："Ｘ！"

Ｘ："看来也不是我休息的时候了……幼体精灵，两个已经觉醒了，幼体精灵现在还是孩子，他们寂寞的心灵在颤抖，却没有去找妈妈……"

零："……你想说什么，Ｘ……"

Ｘ："幼体精灵为了见妈妈，什么都会做……震撼人心，颠覆命运……为了见到被我封印着的身为母亲的黑暗精灵……"

零："等等，Ｘ！……黑暗精灵！？"

■本关可获得的精灵——

エシーロ、エーピィ、ケリフ、メーナイト、ビーショット、ボンセルー、ピタッカ

MISSION COMPLETE

エリア コンピュータしせつの入り口

MISSION START

本关中的目标是四个电脑，寻找出来后加以破坏即可，注意管道中喷出的冻气。中ＢＯＳＳ战需要攻击高位，中ＢＯＳＳ冲过来时则需要在最低点以前冲躲避。



ＢＯＳＳ战时它的攻击没什么可怕的，只是庞大的身躯冲过来时比较麻烦，保险的躲避方法是先攀墙然后用链枪吊挂天花板再跳过ＢＯＳＳ即可。

战斗结束后获得冰结属性追加效果。

■本关可获得的精灵——

イシーラ、フーピィ、エクール、ハンマード、ピタッケ、フンバッファ、アッチイ

MISSION COMPLETE

エリア どうりょくろ

MISSION START



本关中的目标是四个动力炉，寻找出来后加以破坏即可。前进中有时需要利用一种炸弹打开通路，或者炸掉针刺地形，如何打击这些炸弹则需要一定技巧。此外一些在窄小空间内的道具无法直接取得，只要用链枪把它们钩出来即可。

ＢＯＳＳ战时注意当它不动时只是一个幻影，攻击后才会出现真身，这时攻击它才会有效，注意ＢＯＳＳ真身出现时也是它进攻的时候，一定要判断出它会用哪种攻击方式，再予以截击。此外还要注意地下喷发的岩浆。

战斗结束后获得火焰属性追加效果。

■本关可获得的精灵——

ストックス、キヨロップ、ラーナイト、バイーニ、グランディ、ボンパフー、ビースティン、ビーランチャ

MISSION COMPLETE

エリア ネオ・アルカディアのれっしゃ

MISSION START

本关的场地是在飞驰的列车上，在列车顶部时遇到连续三次信号灯的话则要跳跃躲避障碍物，或者下到车厢内部再前进。来到物资货舱后收到情报说敌人已派来大量小型飞行器要直接运走物资，此时要在敌飞行器运走物资前将其全灭。

ＢＯＳＳ战不是很难，注意观察其攻击方式，再配合冰结属性攻击即可轻易取胜。

战斗结束后获得雷属性追加效果。

■本关可获得的精灵——エミック、クロックル、バーエアル、メットラブ

MISSION COMPLETE

回到基地后与雪儿谈话，再次来到传送间时会发现艾尔陴斯正准备下达对新阿尔卡迪亚总攻的命令。

艾尔陴斯："终于可以开始重创新阿尔卡迪亚……不，也许是消灭新阿尔卡迪亚了，全员听令，总攻击……"

雪儿："等一下！"

艾尔陴斯："什……什么事？雪儿小姐？"

雪儿："无论如何……一定要这样做吗？总攻击开始的话，一定会使更多的人受伤的……"



艾尔陴斯："为了我们的未来，多少有些牺牲是在所难免的，虽然很遗憾……"

塞尔博："雪尔的研究好像马上就要完成了……新能源完成的话，新阿尔卡迪亚也就应该不会再有镇压我们的理由了，可否再稍微等一等？"

艾尔陴斯："或许有些天真了呢，就算我们提出完成的新能源，新阿尔卡迪亚也不会放过我们的吧……"

雪儿："但……但是……"

艾尔陴斯："罗嗦！……失礼了，雪儿。但是请你稍微听我说，我是有认真为雪儿……为大家考虑的，所以……全部队听令，攻击……攻击开始！"

艾尔陴斯随后自我传送到前线……

塞尔博："零，可否请你去追司令？很担心他们……"

エリア ネオ・アルカディアのきょじゅうく

MISSION START

本关任务是救出司令艾尔陴斯，流程不是很长，也没有什么难度，注意途中用链枪拉开一些石块以便得到精灵。

ＢＯＳＳ战是三台机器，基本上都是以前打过的，所以技巧方面没什么可说的，第一架机器弱点是冰属性攻击，第二架机器的弱点是雷属性攻击，第三架机器的弱点是火属性攻击。

打败ＢＯＳＳ后赫然发现了原四天王中的三人——贤将赫尔琵亚（贤将ハルピュイア）、妖将蕾薇亚丹（妖将レヴィアタン）、斗将法布尼尔（ファーブニル）以及倒地的艾尔陴斯。

蕾薇亚丹："稍微晚了点吧？零。除了这家伙其他人都死掉了。"

法布尼尔："零！久候了，这些家伙实在太弱，一点都不带劲，还是应该和你打才对，来，打吧！"



赫尔琵亚："住手！"

法布尼尔："什……"

赫尔琵亚："零，你是来救这家伙的？"

零："对……"

赫尔琵亚："救了又如何？就算那样，这个人也不会感谢你的。还有，救了这个人就会又因为这个人的幼稚作战而会使得更多的人送命。"

零："我，要救这个人，并且再也不会让反抗军们送死了！"

赫尔琵亚："真是个带劲的男人，但是你一人又能做到何种地步呢？"

蕾薇亚丹："现在装载特殊炸弹的轰炸机已经向你们的反抗军基地靠近了。"

零："！"

法布尼尔："虽然炸弹什么的不是我的兴趣，但是也没法子，工作嘛……"

赫尔琵亚："我不会原谅这些对新阿尔卡迪亚、对人类攻击的家伙，所以要处分所有人……"

零带着艾尔陴斯迅速离开回归基地。

赫尔琵亚："零……我并不认为消灭反抗军是正义的行为，但是……我绝对不能容许你们对人类出手。"

■本关可获得的精灵——エスタン、リリフ、バーキャリ、ビーバイト

MISSION COMPLETE

回到基地，得知轰炸机还有１０分钟就要到达基地，于是零决定登上轰炸机加以阻截。

雪儿："我也去。"

零："！"

雪儿："随便对那种特殊炸弹攻击的话一定会引爆的，应该使其无效化……"

零："不行，太危险了。"

雪儿："零，对不起……只有这次，就让我任性一次吧。"

零："……准备使用传送器，等我联络。"

エリア こわれたばくげきき

MISSION START

现在的任务是成功登上敌轰炸机的炸弹控制室，一开始要在众多小型轰炸机上前进，因此合理利用加速跳是关键，此外也要多用护盾回旋镖来抵挡敌人的子弹，来到目标轰炸机顶后遇到中ＢＯＳＳ，只要记住在连攻击带跳跃躲避完小型导弹后，迅速前冲至ＢＯＳＳ正下方即安全。

进入轰炸机内部，这里有一种激光封锁装置会经常挡住去路，而附近应该会有控制此装置的开关，只要破坏掉即可令激光暂时消失，但是时间很短，因此动作一定要快，并且在某些情况下，还需要冰结属性的蓄枪攻击此装置以争取更多的时间。

来到控制室，叫来雪儿开始解除炸弹，此时后面会涌现大量敌人，在此坚持９０秒即可，建议使用护盾回旋镖在雪儿身后护卫，敌人逼近就用光束刀消灭掉。成功解除炸弹后零让雪儿利用传送装置先走，待自己再利用时发现因为乱气流影响无法传送，只得另找出路。



ＢＯＳＳ战，虽然ＢＯＳＳ的攻击相当强劲，但是他的弱点是冰，因此只要用冰结攻击就不会太难对付。

■本关可获得的精灵——ペアタン、ストッケル、リロップ、エダーナ

MISSION COMPLETE

回到基地，零得知艾尔陴斯已经将司令代理权交给了雪儿，而自己却与幼体精灵一起行方不明，只留下一段影像……

艾尔陴斯："雪儿小姐……作战失败了，这一切全部都是我的责任，我真是个没用的家伙……从新阿尔卡迪亚之下一直到现在成为司令官，全都没有了……这所有的一切，都是因为我没有力量！我想要力量，想要得到力量啊……得到力量，我就要把新阿尔卡迪亚、人类全部灭亡掉！这一次，我一定要成为英雄！！"

雪儿："零……救救他吧。"

新任务出现！下面仍然自左向右依次介绍各任务。

エリア ノトスのもり

MISSION START

艾尔陴斯："哈哈哈，这不是零君吗？莫非……是来找我的？"

零："回去吧，你一人能干什么？"

艾尔陴斯："可以的，只要得到那东西的话，在这个世界上只要能入手就可以使用如同兄弟般力量的东西。是这两个幼体精灵告诉我的。"

零："黑暗精灵吗？"

艾尔陴斯："是的，哼哼……最开始我也认为是虚言，但现在我相信，这是真言！在这片区域里有可以解开黑暗精灵封印的钥匙，谁会先一步找到呢？竞赛呢……"

本关开始的树叶丛可以用火属性攻击烧掉（以前也有过类似的关，以诺诺恩之名义发誓……），这样可以获得隐藏的精灵。进入遗迹后其中有些精灵的获得需要动动脑筋。其中一处有着非常重要的蓄电池，获得方法是，先把后两块石头粉碎，站在第一块石头上以链枪斜下拉出石块即可。

ＢＯＳＳ战中虽然树叶可以烧掉，但是也可以留着预测敌人的方位。对ＢＯＳＳ使用炎系攻击或者冰系攻击都可以。

艾尔陴斯："哼哼哼……接下来只要解开封印，我也会与零君一样……不，可以得到零君以上的力量。别误会了，我可不是要用这力量做坏事，一切都是为了世界和平……为了雪儿。"



艾尔陴斯离开，Ｘ出现。

Ｘ："……对不起，零，幼体精灵们竟然会有如此力量……"

零："Ｘ……"

Ｘ："为了封印黑暗精灵我已经尽力了……现在的我什么也做不了……"

零："不用担心……我来做。"

Ｘ："……她，在回应着孩子们的呼唤。零，没有时间了，快阻止他……阻止艾尔陴斯。"

■本关可获得的精灵——

デルーワ、ハンマーム、マーピイ、ミティック、トミーラ、クロッテル、ケロロン、バーハンク

MISSION COMPLETE

エリア コンピュータしせつのやね

MISSION START

本关一开始往回走可得到精灵，途中需要注意的就是地面上一些小型地雷以及新型的敌人，还有就是那些一碰就炸的爆弹。ＢＯＳＳ是四天王之一的妖将蕾薇亚丹，使用火系攻击会见效很快。

■本关可获得的精灵——

ムリフ、リミーラ、ボングルー、ピタック、ビーファイア、ボンプロー

MISSION COMPLETE

エリア クリスタルのどうくつ

MISSION START

本关中途会发现原本是反抗军的同伴被敌人操纵也变成了敌人，雪儿在通讯中也要零尽可能不要攻击，不过打死他们会出现１ＵＰ，应该怎么办呢？

这次的ＢＯＳＳ是四天王之一的贤将赫尔琵亚，注意观察其攻击方式，然后抓住空隙以冰结属性攻击。

■本关可获得的精灵——

チャーニュ、ミロップ、クロッスル、デルーノ、バーフロー、ビーヒッタ

MISSION COMPLETE

エリア ゆそうき工场

MISSION START

本关中需要跳过岩浆池的场合，得掌握好冲刺跳跃以及跳跃力度，即按键的持续时间长短，否则极易受伤甚至丧命。本关的ＢＯＳＳ是四天王之一，最想与零一对一决斗的斗将法布尼尔，弱点是雷。

■本关可获得的精灵——ストッテム、ユーピィ、ジェッタ、メットルサ

MISSION COMPLETE

零回到基地，突然听到了艾尔陴斯的声音。

艾尔陴斯："哼哼哼……零君，看来你最终还是无法阻止我了。你认为我现在在哪里？这里是新阿尔卡迪亚的最深处，被禁忌的黑暗精灵沉睡的房间……首先，要让这里的黑暗精灵苏醒过来，接着再破坏掉Ｘ的话，我就能得到黑暗精灵真正的力量了。哼哼哼……很快……很快就会得到究级的力量了！嗯？是Ｘ吗？为了封印黑暗精灵而已无法行动的你根本就没什么可怕的，你就算是黑暗精灵的对手也……怎么回事？你想干什么！住手！别妨碍我，Ｘ！……喂！不许逃走！幼体精灵！可恶……我不会输的！呜噢……！"



Ｘ再次出现在零面前。

Ｘ："他最终还是到了新阿尔卡迪亚的地下，并且……还是解开了封印。"

零："黑暗……精灵吗？"

Ｘ："对不起，我的声音好像已经无法传到他的内心……但是，她……可怜被称为黑暗精灵的她，还没有完全觉醒。我现在正用最后仅存的力量让她无法觉醒，所以……拜托了，零，可否来新阿尔卡迪亚？并且阻止他，拜托你了，零……"

零："雪儿，现在马上进行传送。"

雪儿："虽然无法直接传送至新阿尔卡迪亚内部，但是……正面大门前的话，或许……但是，零！"

零："不用担心，一切都交给我吧。"

雪儿："零……"

エリア ネオ・アルカディアのしんでん前

MISSION START

相当容易的一关，惟一需要小心的是在跳跃有针刺地形的场合注意跳跃力度，

ＢＯＳＳ是一个液态生物，如果它旋转身体散射小液体球，最好是攀墙躲到左上或右上方；如果在空中变形冲过来，要马上躲避并注意它的后续攻击；近身战容易被它缠住，总之以远距离攻击为主较好。

■本关可获得的精灵——ヌリフ、パラック、ビーレット

MISSION COMPLETE

エリア ほのおのしんでん

MISSION START

此关中的难点是如何打击炸弹打开合适的通路，以及之后岩浆上涨的强制卷轴版面。ＢＯＳＳ是强化的斗将法布尼尔，仍然要使用雷系攻击属性，首先要尽快破快ＢＯＳＳ的四个附属武器，最后只剩下法布尼尔本体的话就容易多了。

■本关可获得的精灵——サティック、ストッパス、ピタッコ

MISSION COMPLETE

エリア こおりのしんでん

MISSION START

本关多以水中的战斗为主，移动时一定要小心惯性所带来的影响。ＢＯＳＳ是强化的妖将蕾薇亚丹，注意听她的台词便可判断出她的攻击方式，她放出的冰龙如果不是以锁闭空间为目的的话，则可用枪打头部消灭掉，放出的冰刺球最好先打碎它们。

■本关可获得的精灵——オリフ、メロップ、クロップル

MISSION COMPLETE

エリア かぜのしんでん

MISSION START

本关又会出现激光封锁线，注意开关位置与前进路线的选择，通过后赫然发现了艾尔陴斯以及被他打倒的贤将赫尔琵亚。



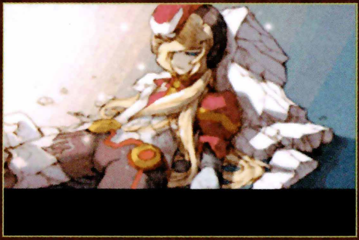
零："赫尔琵亚！！"

艾尔陴斯："你终于追上来了，零。看吧！这就是黑暗精灵！引导世界步入和平的究级精灵！快了，很快就可以把这些白白浪费能源如同垃圾一样的人类以及病态般守护他们的新阿尔卡迪亚从这个世界上一扫而光！只要将妨碍黑暗精灵真正复活的Ｘ破坏掉的话……"

赫尔琵亚："……不……不会让你得逞的……"

艾尔陴斯："还嘴硬！这个怎么样！已经动不了吧。哼哼哼……你这个样子不错嘛，赫尔琵亚，虽然你以前经常用看垃圾般的眼神看着我，但是我已经不再是以前的我了，我很快就会得到最强的力量，将会与神同等般存在！哼哼……那么马上就开始让黑暗精灵真正觉醒吧，新的历史从此刻起开始了！你身后那位充当你对手绰绰有余，就稍稍和那家伙玩玩吧，那么，零！祝你平安！"

艾尔陴斯离开后，黑暗精灵侵入了赫尔琵亚的身体。



赫尔琵亚："呜！打……倒我！"

零："……"

赫尔琵亚："现在不是客气的时候！我……很快就会被……黑暗精灵控制……赶快打倒我……去阻拦那家伙……"

ＢＯＳＳ战要与被黑暗精灵控制的强化型赫尔琵亚战斗，其弱点仍然是冰属性，千万要小心赫尔琵亚的旋风攻击，这会一直把零推到版边而掉落即死，最保险的躲避方法是一开始就跑到赫尔琵亚的后下方，如果来不及的话也可以连跳带冲或许能穿过旋风，但是这方法并不是１００％能成功，最后一种方法就是当自己被推到版边快要掉落的瞬间跳起，这样就有机会攀住石壁了。

■本关可获得的精灵——ストッペル、メットレノ、ビーサルト、バーヘル

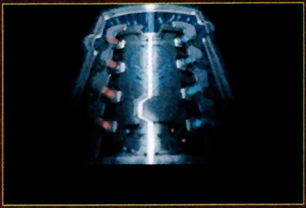
MISSION COMPLETE

エリア ネオ・アルカディアの最深部

FINAL MISSION START

历代洛克人的老传统，把以前的ＢＯＳＳ通通打一遍。最后终于来到了封印黑暗精灵的房间，见到了艾尔陴斯与Ｘ的本体。

艾尔陴斯："呵呵，我在等你呢，零，因为不在你面前完成到最后很没趣呢。完全破坏Ｘ的话黑暗精灵就会完全觉醒，我就可以得到究级的力量了。"



零："我会让你如愿吗。"

零被艾尔陴斯封住了行动。

零："呜……"

艾尔陴斯："哼哼哼……仔细看清楚了！零，你的好朋友是如何被破坏的！死吧！Ｘ！解放黑暗精灵吧！！"

Ｘ的本体被艾尔陴斯破坏……

艾尔陴斯："哼哼……哈哈哈哈……成功了，终于成功了！终于……把那个传说中的英雄Ｘ完全打倒了！"

艾尔陴斯变身……

艾尔陴斯："……让你久等了，零，首先……拿你开刀，之后，再灭掉新阿尔卡迪亚与全人类！如何？零？你不认为没有人类而只有我们机器人的世界是和平的吗？"

战斗开始，艾尔陴斯的大部分攻击都不怎么厉害，最令人讨厌的是他有一招能吸取零体力为自己补充体力的必杀技，一定要小心避开此招，除此之外没有什么难点。最后打败了艾尔陴斯……

艾尔陴斯："好奇怪……我应该已经得到了传说中的力量……曾经使这个世界灭亡的力量……可恶！黑暗精灵！这种程度还远远不够啊！再给我更多的力量吧！"

最终战开始，ＢＯＳＳ的攻击花样较多，但都不难躲避。放出钉子板时最好是到版边攀墙躲避；放出大量移动缓慢的小球就用光束刀全砍掉；放出大量黄色小球的话最好是向反方向移动躲避；放出两条像蛇一样的东西时要小心，它会先停一下再撞击过来；放出一个大黑球的话，球体会做顺时针移动并逐渐扩大半径，看准时机跳进圈内攻击。最后终于打败了最终ＢＯＳＳ……

FINAL MISSION COMPLETE

艾尔陴斯："谢谢你打败了我……零君……多亏了你，才使我恢复了自我……只差一点我就要做出无可挽回的事了……真的……对不起……这一切全都是因为我这懦弱的心……承认自己错误是需要勇气的，可是……这样一来，会不会稍微变强一点呢？一切都结束了，零君……再见了……雪儿……"

这时，从黑暗精灵身上掉落出点点光亮于艾尔陴斯身上，使他成为了一个精灵……

艾尔陴斯："啊……好温暖……看来是她挽救了我……她……也许真的不是以邪恶而存在……谢谢你……零君……再见了……"

黑暗精灵："……零……"

零："！？"

在成为精灵的艾尔陴斯与黑暗精灵离开后，Ｘ出现在零面前……

Ｘ："她并不是以前就被叫做黑暗精灵的，很久以前，她是为了拯救世界而诞生，那时她有别的名字。但是，因为传闻是她的力量使得世界灭亡了，所以她的名字变成了黑暗精灵，巴尔博士的诅咒……"

零："我……渐渐想起了那家伙的事……黑暗精灵……吗……"

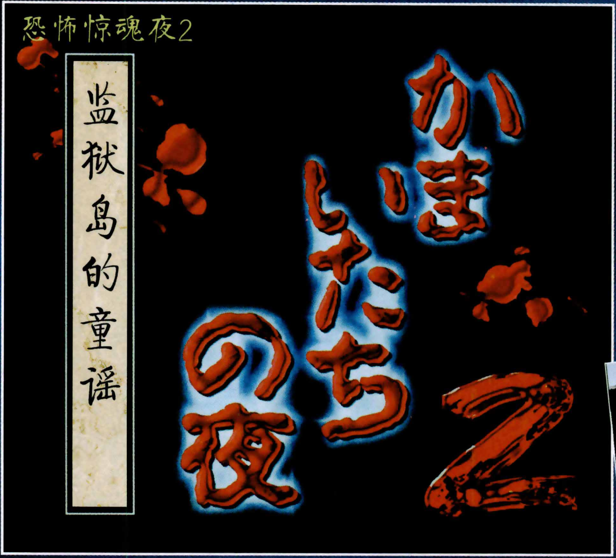
●尾声

迷："看来……黑暗精灵已经觉醒了……欧米枷，哼哼哼……又有一件事情非得要让你大显身手一番了……"

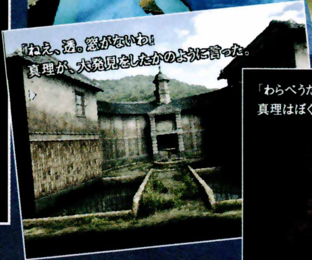
□文／天使受容体・Ｋ１

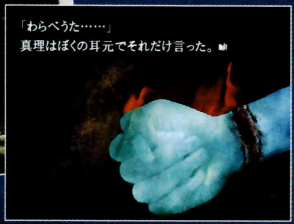
后记：这次的攻略是主要以剧情对白为主，但是由于笔者对洛克人系列不是特别熟悉，因此可能会有翻译错误的地方，在此希望各位高人指点。有关精灵的详细获得方法碍于篇幅没有完全写出来，所以只好靠各位玩家的不懈探索精神了，不好意思……











静悄悄地我来了，却无法悄然离去，一纸轻薄的请柬，一场恶梦的盛宴……

PS2	厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.7.18
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

攻略前言

想体会《恐怖惊魂夜2》的105种结局需要一定的日语水平，这款纯日文文字游戏对国内多数玩家来说只有望而兴叹。比如连续杀人案中密室杀人的巧妙布局；诡异的歌谣与每个死者的死亡方式离奇吻合；游戏制作人我孙子武丸是谁竟会是凶案谜题之一；玩家误入歧途选错分支就可能被凶手杀害，虽然系统的随时记录使游戏通关不会有太大问题，但却很难得到通关后的另外十个另类剧本，所以想玩出全部11个剧本105种结局的玩家一定据此攻略顺序通关。

连续杀人案《童谣篇》通关后只完成了《恐怖惊魂夜2》游戏的第一剧本，接下来会同时出现三个剧本，分别是《阴阳篇》、《底虫村篇》和《超能力篇》。这三大剧本没有推理杀人事件，但恐怖色彩非常浓，再将这三大剧本分别依照攻略顺序通关会再出现三个剧本《官能篇》、《惨杀篇》和《わらび篇》……由此总共会有十个另类剧本登场。

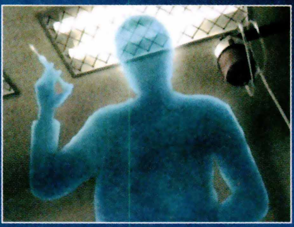
这些剧本有的奇幻，有的诡异，有的血腥，还有的让人哭笑不得。特别一提的是105种结局中有些是搞笑结局，在《童谣篇》就有在主角公布凶手名字时选择主角自己，出现大家齐声高喊万岁将主角戴上手铐送走的结局，不得不佩服剧本作者我孙子武丸技高一筹的想象力。



剧情小说连载之二

童谣篇[第1－17章]

透和真理接到[恐怖惊魂夜]游戏制作人我孙子的邀请前往[三日月岛]做客。送迎船上船长唱起的童谣给此行蒙上不祥阴影，步入过去曾关押犯人的[三日月馆]，接待人的是馆的管理人菱田，我孙子不见踪影，来客几乎都是以前雪山旅社的旧相识。晚餐时我孙子的空位前出现少女写真镜框和染血的玩具汽车……菱田告知今夜是50年一度的<镰鼬之夜>，夜间第一遇害者出现，正冈惨遭割喉死于血泊中……



〈歌谣前3句〉

（1）好疼哪，好疼哪，底虫村的慎太郎，哭泣着喊疼。螃蟹问哪里疼？坏黄鼬割断了我的喉咙，让我无法讲话；

（2）讨厌哪，讨厌哪，底虫村的女郎蜘蛛，哭泣着嚷讨厌。狐狸问讨厌什么？坏黄鼬折断了我的手脚，让我不能走路；

（3）好可怕呀，好可怕呀，底虫村的山姥，哭泣着说可怕。乌鸦问为什么害怕？坏黄鼬把我吊到高高的地方，让我再也动不了。

由童谣篇[第17章]接续

真理或许知道些什么，我向真理说明了房间内的状况。

说明大致用了2、3分钟。说明完了时我突然感到一阵剧烈的晕眩几欲晕倒，真理握住我的手腕，视线范围内开始模糊，之后……

难以置信，我竟然看到了我自己！脸色苍白的我就在那里。也就是说，看到这一情景的人应该是……真理？我正在以真理的视点看我自己？

“不要紧，请交给我吧。”是谁在与我的内心直接对话，我几乎要失去自己的意识……（选B）放任这种感觉，意识逐渐淡薄……

[超能力篇]（以真理为主视点）

[第1章] ～第一悲剧～

走廊

我低下头看着倒在地板上的透。

“透可真是没用啊。你说呢，真理？”叔父道。

“哎？那个……”我含糊地点点头。透失去意识是由于我的〈力〉的缘故。

“童谣！”叔父脸色苍白地低语道。“真理，你还记得船长唱过的那首童谣吗？死去的人是正冈慎太郎，童谣中是被黄鼬割喉，而尸体上看也是被什么割断了喉咙。而且……还发现了死蟹的残骸。”

凶杀现场确实与歌词符合，另外我还注意到……最初听到这首歌谣时，就感觉像是曾在哪里听到过。只听过一遍我就已把歌词全部背诵下来。而叔父也是如此，歌词与曲子都记忆得很清楚。

我把手伸向尸体的手腕，眼前立时浮现出死者生前经历的一些残留影像，馆门、楼梯、门把手、吊灯、点滴瓶、少年苍白的手、枕边的血迹……



“怎么了！”叔父以不安的眼神望着我。

“我不要紧。快去告诉大家吧！”

客厅

天还未亮，菱田在内的全员在客厅集结起来，神情恍惚的透也靠在长椅子上。

“请大家不要吃惊。刚才，正冈……”小林叔父将发生的事诉说了一遍。

大家慌忙与外界联系，发现馆内唯一的电话无

法接通，手机也不行。

"正罔属于他杀，这个馆昨夜完全是密封的，杀害正罔的就是现在这里我们之中的一个。"大家的视线集中到我身上，我的话使大家感到不安。谁都没有不在场证明，当然我也没有。能够相信的人只有自己。所有在场的人或许都这么想。

[第2章] ～超能力～

■透的房间

"就在我晕倒之时……我听到了真理的声音。"刚一回房间，透就开始向我询问。

"我的声音？"

"是的，你对我说'不要紧，请交给我吧'。那个声音是直接由我的头脑中听到的，听得非常清楚，而且，在那时我以真理的视点看到了我自己。"

关于〈力〉的秘密，我不想再隐瞒下去。"我拥有特别之力。透相信超能力吗？"

"哇，是能够使勺子弯曲的能力吗？厉害啊，快让我看看！"真是预想之外的反应。

"听说过〈物的记忆〉吗？就如人具有对过去事情的记忆一样，物也具有对周围发生事情的记忆，有谁接触过它或曾在其周围，就会被留下初始纪录，大概是由于那里残留有接触的人的意识。……而我具有将其读取的〈力〉。相信吗？"



"当然了！"透不加思索的回答使我感到欣慰，"那就是说……只要和我一接触，就能了解到我心里所想的事了？"

"不过这样做会给被探索人的肉体和精神造成很大负荷。所以那时的你失去了意识。我并没想探索你的记忆，而且所能看到的也只是几个影像的碎片而已。"

"都看到什么了？"

"……保密。当时〈力〉是突然发动的，我也没办法。真是对不起。"

"不，没事的。"透的表情很复杂。

"当时我所看到的是正罔的记忆，由于正罔厌恶那段记忆以至影像都是歪曲的。举例来说，如果透讨厌我的话，那么透记忆中的我就会是一个面目可憎的样子……如果喜欢我的话，记忆中的我的影像就会非常漂亮的。"透接连点头。

"也就是说，通过〈力〉所看到的东西既不是事实，也不是谎言。……我看到并排放着床的小房间，其它还都是些不明白的东西，而最为关键的犯人的身影却没有出现。"

"再去一趟试试！"

透向我伸出手来，但随即快速收回。

"不要紧的。"我微笑道。"那时是意外。如果我没有探索的心思就不会发生任何事。再加上，使透晕倒可是件麻烦事。"

透不好意思地笑了，一边向我伸过手来。

[第3章] ～再检正罔～

■正罔的房间

这个房间是密室，窗下是剑山，且地面上也没有留下任何足迹，从窗户逃出是不可能的。呈C字型的两端的房间窗户和窗户之间距离有10米以上，如果在其间引一条绳子，无论多么结实的绳子，人通过的话都会垂落到地面。

"与其说是被刃物斩断，看起来更像是直接扭断的。"透仔细观察着正罔的颈部。"可是怎可能有这么大力气的人呢？"



"让我再试一试，或许有的部位犯人曾经接触过。"

我开始尝试接触正罔的其它部位，然而并未出现任何有关犯人的影像……

"你们在做什么？"美树本突然闯入，眼睛盯着我的手……沾满了血迹的手。

"在做再检证。感觉这里还有未发现的东西，需要再进一步调查。"透出乎意料地平静回答，使得我不得不对他刮目相看了。

"怪不得大小姐的手上沾满血迹呢。"美树本不怀好意地微笑着。

"不过，透君，是否知道〈第一发现者第一可疑〉的法则呢？"美树本的嘴边仍挂着微笑，"据你和小林所讲，你们听到惨叫声后赶到房间发现了尸体。但证明此事只有你们相互之间的证言而已，真理也不能成为证人……恋人的证言普通情况下也是不能令人信服的，共犯的可能性很大。"

"你究竟在胡说什么！"透的表情几乎是要扑上前去。

[第4章] ～岛是圆环状～

■食堂

大家集结在食堂开始讨论一个话题——岛被封闭了！附近一带的海面水位下降，岛与外海衔接的部分出现岩礁，C字型的三日月岛其间的间隙被完全封闭，岛变成了圆环状！据说这是在五十年一度的〈镰鼬之夜〉翌日产生的现象。目前已经无法再行船出入。

我和透外出散步途中遇到村上和可奈子，可奈子从身旁经过时轻声问道"还记得吗？"，随后又摆手，"算了，总会想起来的。"来到海边，透发现一枚徽章，我捧起徽章……影像中我看到了孩子时期的自己！在我的记忆深处潜藏着什么呢？

[第5章] ～第二悲剧～

■三日月馆

回馆后感觉到气氛异样，众人聚集在一层廊下洗手间旁的空房间前，进入后发现夏美倒在血泊之中！死者的双手自腕部被折断，露出人的白骨断层！颈部有狐皮围脖的深深缢痕……这与童谣第2句歌词所描述的情景完全一致！

我试着触摸夏美的手，看到的竟是些香山和其前妻春子的影像……忽然有人背后拍我的肩，意识迅速返回现实。

"不要那样做。"小林叔父脸色阴沉。

[第6章] ～真相～

■小林的房间

"有什么事吗？真理，这么严肃的表情。"

"我想向叔父请教一个问题，我想此事唯有叔父才能回答。"

"嗯？有那种事。"

"〈ガンツフェルト症候群〉是怎么回事？"

叔父沉默不语，注视着我的脸，我也同样注视着叔父。僵持好一会，叔父的目光转向别处。

"ミネルヴァ社是日本有名的药品公司。叔父曾经在那里的开发部任职，而我在八岁之前就是住在由那个ミネルヴァ社出资兴建的称作〈爱护苑〉的地方。后来才被现在的双亲收养作为养女，有关亲生父母的事我已经完全不记得了。叔父为何要辞职呢？是不想再继续为公司工作了吗？"

叔父仍然沉默。

"我曾去过一次叔父的研究室，并在那里度过了数日。"

"是、是吗？不是都已经不记得了吗？"

"那里还聚集有一些和我同样的小孩。后来一起接受了检查、注射。那是……实验。"

"怎么！连那种事……"叔父脸色变青，额头冒出冷汗。

我拿出在海边拾到的徽章给叔父看。

"这个确实是ミネルヴァ社的社章。"叔父无力地点头。

继续询问，叔父不再言语，于是我下决心依靠自己的〈力〉获知事情真相，我开始向叔父靠近……

"请等一下！"叔父平静的声音将我制止。

"知道的话会后悔的。"

"怎么都可以。我想知道。在我身上究竟发生了什么？"

"ガンツフェルト症候群是只有第二性征前的孩子才会发生的伴随内分泌异常的神经障碍。〈ガンツフェルト〉是德语〈完全的场〉的意思。〈ガンツフェルト症候群〉发病时，视觉、触觉等特定知觉的一部分将会消失。患者自外部进入的情报被阻隔，迫使在内在意识上强制集中，也就是说进入了一种冥想状态。满足这些条件任何人都有可能得到超能力。"



"那么我也患有那种〈ガンツフェルト症候群〉吗？"

"不。〈ガンツフェルト症候群〉是由细菌感染引起的，脑部的一些部位微量毒素发生特异性地结合而导致发病，而我所从事的就是那种毒素的研究。"

"将毒素注射给我吗？"叔父不语。

"咦？有客人啊？"俊夫突然闯入。

"有话要跟你说。小林先生，是有关ミネルヴァ社的事……"俊夫莽撞地进入房间抓住叔父的肩头欲强行带走叔父。

"等一下！"我向俊夫伸出手去。〈力〉发动，我的意识潜入俊夫体内。看到的是——刺向小林的匕首！俊夫无力倒地。

"不好！"我转向叔父，"俊夫想要杀你！"

"俊夫……是ミネルヴァ派来的间谍。"

再次传来敲门声，来的人是透。

"出事了！快到外面……"

[第7章] ～第三悲剧～

■前庭

接过美树本的望远镜，向监视塔望去，看到的

是——腹部被塔的尖端刺穿的村上！旁边聚集着乌鸦在用嘴啄食，裂开的腹部溢出内脏。

"第三个牺牲者。"美树本还是一如往常地嗤笑着。

被高高的塔尖贯穿的尸体，成群的乌鸦，第3杀人再次与童谣吻合……



"不要再演戏了！"俊夫在绿的搀扶下脚步蹒跚地走出馆门。

"这几个女人不就是犯人吗？那次实验只有女人存活下来。"俊夫握紧了拳头。

"别以为我们不知道你的真实身份，你是ミネルヴァ社饲养的走狗。"启子冷笑道。

"闭嘴，你这个怪物！"俊夫掏出匕首向启子扑去。

突然之间，俊夫的双腕被无形之力反转一周后生生折断，伤口断面瞬间喷出大量鲜血。

"姐姐，让我也来玩玩。"菱田凑近俊夫。

在菱田的注视下，俊夫面部血管爆现，颈部开始向右回转，俊夫发出凄厉的惨叫……



"住手！"美树本掏出手枪对准菱田。

"连美树本也是……"叔父低语道。"这么说那天在雪山旅馆住宿的人几乎都是……"

"与ミネルヴァ相关的人。"美树本冷笑道。

"等一下！"香山插话道。"俊夫就是犯人吗？那么夏美是被谁杀的呢？ミネルヴァ是什么？为什么美树本要拿着手枪？"

"你问的太多了。但是回答就只有这一个。"美树本一枪击毙香山。

突然间，绿向外跑去，紧接着被美树本一枪射杀。"想逃到哪里去？"

"你们不是同伴吗？"叔父颤声道。

"我所做的全部工作就是回收被实验者和阻止情报泄漏。"枪口继而对准叔父。

"住手！"我挡在叔父的面前。"你不能射击我。我是……被实验者中的一个。"

"真理，这家伙就是罪魁祸首吗？"透质问道。

"刚才忘了你，你也是局外人啊。"美树本的枪对准了透。

我冲上前去，抱住美树本的手腕，发动了〈力〉，我的意识侵入美树本之中。

[第8章] ～ミネルヴァ社～

■美树本的记忆

"十三年前的一天，ミネルヴァ社在称作〈爱护苑〉的未成年保护设施中挑选了数十名孤儿，全部都是六岁到八岁的少男少女，这些孩子成为ミネルヴァ社用来开发制造超能力者药物的实验品。这种药对过了第二次性征期的大人没有任何效果……投药持续一周后的一个夜晚，孩子们出现超过40度的高烧、痢疾、呕吐、精神错乱等不良反应，绝大多数被实验者大量吐血陷入疯狂悲惨地死去。同时研究所发生火灾，幸存下来的人只有5名少女，河村启子、河村亚希、米仓夏美、田鸠可奈子、还有真理。将她们救出的是研究室的室长小林，少女们被洗脑消除了实验的记忆，放走后处于被监视状态。之后小林辞职，也处于被监视状态。久保田俊夫、绿是ミネルヴァ社联络员，正罔、村上接替小林的工作继续研究。

到第五年除真理之外的四人突然摆脱监视隐匿起来，ミネルヴァ社用尽各种方法寻找，仍未有所获。新药接近完成时，我成为新研　究所的超能力开发药的被实验者。我是……被实验者一号。"



睁开双眼，看见的是透关切的目光，而美树本倒在地上已经失去意识。

实验并未终止仍在持续。美树本的记忆告诉了我这些。不仅是〈爱护苑〉的孩子，美树本也是实验的牺牲者。

启子突然拔起竖立于地上的匕首刺向美树本。

"住手！不能杀他！"我冲上前去阻止。

启子轻蔑地冷笑，可奈子、菱田注视着我。那次实验存活下来的五人有……菱田……难道会是……

"终于明白了？我是河村亚希。启子的……双胞胎妹妹。"遍布皱纹、声音苍老的菱田开口道。

"妹妹依靠药之力得到了超人的能力。但是，药的副作用使得荷尔蒙分泌异常，促使她急速老化，那种苦痛你能够理解吗？"启子说道。

"我不能成为女人。"亚希的声音充满痛苦。"由少女变成老太婆。这全部都是由于这些家伙们造成的！"

美树本的颈部扭曲起来。

"等等！"透手握美树本的枪。

"超能力我也有。"美树本突然站起.周身散发超能力力场。



菱田和美树本的超能力场对拼，美树本不敌倒地。透背起美树本，我拉上叔父一同逃走。

[第9章] ～复仇～

■灌木林

"她们的目标是我，把我留在这里你们快逃吧！"叔父已经跑不动了。

我们正欲劝叔父时启子突然出现。

"其实夏美才是杀人凶手，为了成为香山的妻子她使用超能力将香山前妻的心脏击碎，之后拒绝和我们一同行动，在馆内又欲图要杀死我们。"

"为什么知道我们在这里？"

"可奈子会〈透视〉，随后我使用〈空间转移〉来到这里。我可以进行物体转移。杀死正罔很简单，先通过可奈子的〈透视〉，我再使用〈空间转移〉将亚希传送进去，之后……"

"复仇的话就找我好了。"小林站起身来。"我是这项实验的负责人。"

"知道。但是是你救了我们，所以并没打算像对正罔和村上那样对待你，直到知道有这个女人的存在以后。"启子用憎恨的目光盯着我的脸。

"为什么只有这个女人能过正常人的生活，可以拥有幸福的家庭，恋人和快乐的生活。"

"我并没有打算对真理给与特别照顾。"叔父说。"真理被姐姐收养只是偶然，我是后来才知道的。你们……为何能解除洗脑呢？"

"是玩具汽车。在餐桌上放置的玩具汽车是可奈子的弟弟的珍贵宝物，可奈子弟弟在实验中大量吐血狂抓头发死去，观察可奈子弟弟的人就是正罔。那个玩具汽车在某一天被送到可奈子那里，使她想起了ミネルヴァ的实验。之后可奈子找到我们姐妹。再后我们和夏美联络，但那个女人考虑的只有自己。"

"但是，你们没有来找我。"我插话道。

"那些ミネルヴァ的家伙已经发觉我们恢复了过去的记忆，想再次将我们洗脑，我们逃跑了。之后冒着危险前往雪山旅馆和你见面，利用河村亚希的名字引出了实验关系者——正罔和村上。再后将大家集结在孤岛，拜托船长唱童谣，再依照童谣歌词杀人。这首童谣是以前我们姐妹在研究室里总在唱的，你也还记得吧？"

叔父微微点头。

"离开这个岛后我们的下一个复仇目标就是实验的幕后主使人，我们需要你们的合作。现在我就把大家召唤过来。"启子两手放在头上，〈空间转移〉开始，周围可以感受到以启子为中心强大的超能力场。

正在此时，空中直升机螺旋桨的声音由远及近，机枪扫射声中，启子的前胸被子弹贯穿，鲜血飞溅……



"是战斗直升机！"叔父拉住我的手，"快逃！"刚跑出数十步，巨大的爆炸声中直升机冒着赤黑色浓烟坠向大海……我们向馆的方向跑去，美树本则被遗落于森林。

[第10章] ～协力？死？～

■中庭

亚希和可奈子不在中庭。

"刚才的直升机恐怕是ミネルヴァ社的。"

"是啊。多半是美树本联络的。试作品已经没有用处了。"

"这种可能性很高。试药完成了。已经可以制造像美树本那样的人造超能力者了。真理她们没有什么利用价值了。"叔父喘息着说。

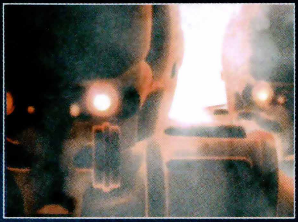
"真理她们是实验的失败作品，是揭露ミネルヴァ社阴谋的证人。所以要全部消除……在这个孤岛上。"透接着说。

"透认为应当怎样做呢？"我问道。"战斗。"

"只要我们大家齐心协力就一定可以取得胜利，透是这样认为吧？"

[第11章] ～逃走～

■三日月馆



进入馆中，与可奈子、亚希见面，双方还未详谈，可奈子发现追兵已至。ミネルヴァ社的雇佣军闯入馆中，一行人跑上楼梯。突然出现闪光与轰鸣，眼前出现巨大焰龙般的火焰，红莲之火顷刻间将侵入者一齐吞没，一层化作火海。……我逐渐失去意识。

[第12章] ～パイロキネシス～

■馆2层

睁开眼睛，面前是可奈子、亚希和透，似乎是在2层的某一房间。

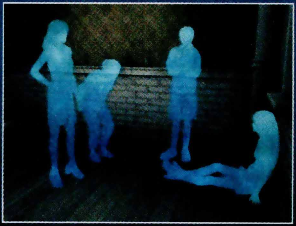
"我怎么了？"

"那些家伙扔进来手榴弹，发生了大爆炸。"透回答道。

"问题是在之后。爆炸过后冲进来的家伙们全部陷入火海。是你所为？"可奈子质问道。

我摇头否认。

"パイロキネシス……使所有物体爆炸燃烧的能力。在这种时候使用真是便利。"说话的是透。



"爆破直升机的不是亚希或可奈子吗？难道……"

"对，是我。不过我可不是ミネルヴァ的人造超能力者。"

"可那次实验活下来的只有五人，都是女性。"亚希怀疑道。

"事实上还有人存活。确实几乎所有的孩子都因无法适应那种药而死去，但生存下来的却不只有你们！除了孩子，参与那次实验的还有三个孕妇。投药后其中二人流产。但还有一人仍留在研究所，她就是我的母亲。在那场火灾中她得以从研究所逃出，不，实际上是我想要逃跑，当时的我就已经有意识了，也了解外面所发生的事，那场火灾也是由我而起。"

"真是恶劣的玩笑！"亚希讥讽道。

"是啊。那次事件是在十三年前。你应该只有十三岁。"可奈子也望着透。

"是的，原因是由于药的副作用，与亚希相同。"

"可是我进入过你的内心，感觉对我并没有什么秘密。"我还是感到奇怪。

"真理是被实验者我是知道的。所以每次与你相会时我都预先准备了假想记忆，就像是戴了假面具一样。"

"你为什么要接近我呢？"

"接近真理是因为……喜欢。在研究所的时候就一直喜欢你。"透还是那种天真烂漫的神情。

"不过不只是真理。给可奈子送玩具汽车的人也是我。"

这时可奈子发现ミネルヴァ社雇佣军乘飞机跳伞而来。



"告诉我现在他们所处的方位。"

"中庭、不、已经到大门客厅了。"

透低下头，パイロキネシス发动……下层立时传来惨叫。

"那些家伙燃烧了。"可奈子露出微笑。"不过，还有很多……已经到达屋顶。"

"屋顶嘛，好……"透再次低下头。

"屋顶也燃烧了，都去死吧。"可奈子继续笑着。

外面传来巨大的轰鸣声，竟然是……火箭炮！亚希运用超能力击穿墙壁，众人在亚希之〈力〉的守护下安然跳落到中庭。监视塔爆炸。

"去喷泉口！泉水与海相连，从这里可以脱出。"在亚希、透二人的〈力〉之守护下，大家跳入喷泉口，向着地下水道的深处游去……

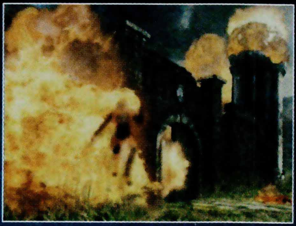
[第13章] ～反击～

从冰冷的水中冒出头来，我们来到丘上之湖，逃跑作战成功。可奈子抱着亚希，亚希似已失去意识。

"知道敌人在哪里吗？"透问道。

"就在那里，都集中在馆内。"可奈子环顾周围。

透离开我们五十米远，双手放置于头部，パイロキネシス发动……三日月馆顷刻间烈焰沸腾，远处传来凄厉的悲鸣……



这不是战斗，是虐杀。没有反击的余地眨眼之间灰飞烟灭。我们现在所做的事与ミネルヴァ对我们做的事同出一辙。

突然，透周围的空气动摇，透狂喷鲜血倒下。

"美树本？"

"你们的脑子太差了，竟然没有杀我，幸亏这样我才能收拾这个家伙。"美树本望着倒地的透笑道。

可奈子冲上前被美树本一拳打倒，我举起手枪对准美树本却始终不能扣动板机，美树本夺过手枪先后射杀可奈子和亚希。我不顾一切地冲上前去，美树本竟然没有开枪，原因是亚希用最后的力量封住美树本的行动，我开始侵入美树本的意识……

"该死的！怎么那个老太婆还没死？这个女人到底想做什么？不要紧的，她只有〈精神感知〉没有攻击能力……"

我看到了我自身的肉体。我的意识已侵入美树本体内，我的心在美树本之中。而我体内的是美树本的意识。那是杀害了透的男人。那是杀害了可奈子的男人。你的心灵，已经再也没有回归的场所了！

我将枪口对准了我，不，美树本的身体。对于他来说是一场恶梦吧。我看到了自己自杀的一瞬间。枪声中美树本倒下。

[第14章] ～终章～

这是一场赌博。在我使用〈精神感知〉的一瞬间，如果对手是人的话，仅需数秒钟，就能侵入他的肉体。在那一瞬间将对手随心所欲地操纵。就像操纵自己的肉体一样。虽然未曾尝试过，但这次的试验却成功了，我杀死了美树本，之后意识又回归自己的身体。在那一瞬间，如果没有亚希吸引美树本的注意力，大概在碰到他之前我就已被射杀。毕竟结果不是那样。亚希用最后之力封住了美树本的行动。而我得以存活下来，而大家……都死了。





在烧毁的三日月馆前，夕暮迫近。

"不想再重复更多的杀戮，不想再遇到悲惨的事情。就这样回去吧！"我这样考虑着。之前所发生的事情，至少我会将其作为记忆永久封存并继续生存下去。要一生放在心里。或许是对我退出的惩罚吧。我拖着沉重的步伐向海边走去。

□文/Light

超能力篇流程

投入度： ☆☆☆
攻略难易度： ☆☆
噱头指数： ☆☆
恐怖感： ☆☆☆
诡异度： ☆☆☆

岛名：三日月岛（监狱岛）
神社名：风祝波祝神社
石碑名：祭神 建御名方神
在岸猿家的元私设监狱

「三日月馆」发生连续杀人事件。十三年前的恐怖记忆复苏！超能力者之间的残酷对决！

由童谣篇[第17章]接续

[第17章]
选B：真理なら何か
进入{超能力篇}

[第2章]
选A：言っておくべき
选A：……内绪

[第3章]
选A：きっとロープ
选头部（接触部位）

[第4章]
选A：海を见に

[第6章]
选A：ハーバー
or 选C：谛めて

[第7章]
选B：美树本

[第8章]
选A：真理

[第9章]
选A：ここで
or 选C：少し

[第12章]
选A：言叶を
or 选B：思わず
选A：あそこから
选A：泉まで
or 选C：とにかく

[第14章]
选A：ミネルヴァ
选B：生き延びたの
选C：もうこれ以上





PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2003.4.24
	类型：忍术ACT	价格：6800日元	其他：——



[第1关] 追寻少女的行踪

本关的地点是在竹林，相当有感觉啊！尤其是日版，感觉画面比美版更加清楚(?)好了废话不多说，攻略开始喽。



由于是第一关，所以地图并不是非常的复杂，敌人的配置也较为简单，几乎没有什么难度。只要多加注意，过关没有什么问题。最初跳下桥的时候，要注意按住R1键，这样，即使是落入水中也不会被敌人察觉。灵活运用R1键可是相当重要的一个技巧，在很多时候它都是相当有用的，大家一定要注意哟！

干掉桥下的那个家伙后，一直走入前方的洞穴，再往里会看到两个面对面站着的守卫，这时要想暗杀是不可能的。不要着急，过一会儿，他们就会分开行事，不要错过这个机会了，上吧……这里可以说是第一关中稍有难度的地点了，之后嘛，只要在每一步行动之前都能注意使用L1+R3，仔细观察好周围的环境与敌人的状况，就不会有什么问题了。

提醒大家需要注意的一点是，本作中对狗的暗杀是需要先蹲下才可以完成的啊，切记！最后进入一扇木门，在里面等待彩女的就是这关的BOSS了。小心他用枪攻击，威力不小。解决他，第一关CLEAR！

■本关主要还是为了使玩家熟悉游戏的系统与操作。只有真正掌握并熟练、灵活的对这些技巧加以运用，才会在之后的战斗中充分体会到天诛的乐趣！

[第2关] 练治越后屋

从这一关开始，地图一下子扩大了不少，游戏的自由度也大幅提升。就像厂商之前所公布的那样，尽管每关目的地只有一个，但选择怎样的路线及如何到达则完全由玩家自己决定。在这篇攻略里，我只能提供一条较为简单直接的路线，以及可能在通关过程中会遇到的一些问题的解决办法，希望对玩家有所帮助。而天诛这个游戏的乐趣，还是得各位玩家自己去细细地体会。

本关一开始是在室外，我们需要做的是取得打开位于地图中央的那扇门的钥匙，通过剧情得知，钥匙在3个无赖的其中一人手里。看来只有……解决掉他们之后，取得钥匙。一路小心来到那扇门前使用进入一个弯曲的通道，走出通道，回到地面。

从通道口出来后向右，会看到一扇门前有一个门卫。注意不要贸然上前，因为在他左边有另外一个来回走动的敌人与他形成一个扣，稍不注意就会被发现。把握好时机，一一干掉他们。翻过矮墙，会看到一座较高的建筑，那就是我们下一步行动的目的地。不要着急从正门进入，也不用理会下面蹲守的两个侍卫，直接从屋顶绕过再跳下（这才像忍者嘛），来到建筑物的右面。看见地上的那个入口了吧，快进去吧。按R1键蹲下，再将L3（左摇杆）推向前，就可以做出SOLID SNAKE那样俯伏前进的动作了。

进入到屋内，小心解决掉那个打瞌睡的家伙一直走到屋子的尽头。（其实不必一定要解决他，不过要是不小心惊动了屋里的那只猫……呵呵）没有路？怎么会！抬头看看，明白了吧？用抓钩上去，就可以继续前进了。沿着路一直走，又会遇到一只猫。从猫的后面的那个入口爬入，同样会在头顶发现通路。再次使用抓钩上去。之后的路线就比较单一了，很容易就可以见到本关的BOSS了……

解决了他，本关的任务并没有结束。要做的就是原路返回，直至剧情发生。

[第3关] 乡田城夺还

本关的过关路线其实是比较简单的，但是由于地图比较复杂，又加之大部分时间是在室内活动，房间较多，场景又比较类似，所以很容易会迷失方向。这里就

让我来为大家指出一条比较简单直接的路线。

一开始，彩女会面对前和右两条路，选择右边。沿路走，不要进入那间卧室(地板上有被子的)，直至右手边出现一扇可打开的门，进入。其实这里并不像大家看到的那样只是一个普通的房间，往里会发现一扇暗门,进去吧。



来到了一个放置着一套盔甲的房间,向左,出门,再出门,见到楼梯不要上,再向左,经过一个房间后会看到另一座楼梯。这次,利用它上到二楼,在刚进入二楼的第一间房间时,会有条小的分支路线,一、继续前进。二、看到右手的窗户了么?从那里可以跳出(注意不是跳下),利用房檐前进,由于选择哪条路线与过关没有任何关系,所以,玩家大可以根据自己的喜好来选择。

最后，通过尽头那间房间的楼梯再次下到一楼，眼前一片金碧辉煌……等待我们的却是一场战斗。解决了叛徒后，过关!

[第4关] 妖刀的入手

墓地，好可怕啊……

这一关会出现许多不死系的敌人。由于普通的刀对于他们（它们?）无效，所以我们可采取的战术就只有一个了……跑啊!

向左走，来到一扇写有“六”字的门前,破坏掉旁边的闪耀着红色光芒的石头,门就会打开,进入。沿路直走,见岔路向左,再沿路走，跳入血池,从左边上去。往前走又发现一块红石头，破坏它就可以通过另一边的那扇门,通过它来到室外。同样,破坏这里的红石，就会打开下方的另一扇暗门。进入后沿路走就可以了。

一路行进，终于到达了目的地，彩女解除了封印，取得了妖刀。

之后，彩女要利用刚入手的妖刀对决巨大的无头武士。由于对手的攻击力狂高,所以一定要注意躲避。利用他行动较慢的弱点，耐心与他（它?）周旋。战斗胜利后，过关。

[第5关] 寻找生驹屋善之助

这一关我好喜欢啊:)细细的小雨,古朴的民居,动听舒缓的音乐，一片安详啊……

本关地图简单，路线清晰，惟一要注意的就是敌人会不时的跳到屋顶巡视,所以,不要以为一直在高处就安全啊！除此,还会有不少的平民出现，不要乱杀无辜啊。

在本关的最后，彩女要先后与铁舟和假力丸对决。前者只要将他的血砍到一定程度即可，而后者，虽然是假冒的，可是实力却不低，不可轻敌啊!

[第6关] 逃离机舞罗城

彩女被抓到机舞罗城。本关的任务是在20分钟内逃脱。

一开始，会强制与机舞罗发生战斗（可爱的大娃娃）。对手的攻击方式很多,然而每轮攻击后都会有很长的停滞时间，那这正是反击的大好时机。

战斗胜利之后，紧张的20分钟逃亡旅程就开始了……



本关的路线不是非常的复杂,只是地形多样,高低起伏,加之会有许多陷阱,使得难度增加不少。因此玩家一定要做到眼明心细。至于时间,并不是太大的问题。

途中会遇到一个强制陷阱：在一处会关闭一扇闸门,并会不停的落下炸雷。其实通过的方法很简单,彩女只需爬上上方的木板,然后使用二段跳直接从闸门上方跳过便可。之后有些地方需利用暗门才可通过，有暗门的地方在地板上都会有半圆形的轨道，细心查找很容易找到。使用方法更是简单，只要像“贴墙”那样靠在上面就可以了。

彩女最终来到了一个大厅，在这里见到了应该已经死去的鬼阴和同样应该已经死去却利用返魂术复活的力丸（汗）。与鬼阴的战斗玩家可以选择是由自己来打或者是拜托力丸。之后，逃离机舞罗城的任务就算是告一段落……

[第7关] 寻找丢失的宝玉

一开始便是和天来六人众之一的严坨战斗。他攻击范围广，且攻击力较高，不愧是BOSS级的角色。另外他的近身投技也相当具有观赏性。玩家如果有兴趣的话，不妨……：)

这一关的地形十分复杂，隐藏路线也很多。另外，有许多地方，要是没有很准确的操作，要想通过几乎是不可能的。

BOSS战结束后，干掉两名敌人，再利用中间红色柱子顶端连接的通道进入到寺院内部。往右边走，利用那里的木梯向上。继续前进，当再次看到一个红色柱子时，利用抓钩爬上，就可以发现一个秘密通道了。沿着这一通道向前，干掉沿路的敌人，当通过一座木桥后，面对的是前方及右侧两条路。选择右边，往前走，就会来到悬崖前。乍一看是无路可走了，可是看看下面，哈哈，原来“路在脚下”啊。这处不仅不容易发现，而且还不太容易通过，玩家操作的时候应当格外小心，不然的话……

之后就没有什么难度了，一路来到寺院的正殿，顺着木板爬到佛头处，就算过关了。之后，就可以看到利用天来之力复活的——力丸。

[第8关] 营救关谷

乡田的手下关谷被天来六人众绑架，彩女奉命前往营救。

这关的难度不如前一关，如果能够顺利完成上一任务的话，相信这次没有什么大的问题。首先就是要想办法到达关谷被关押的地方，即地图中红色手里剑标志的地方。到达后，会出现新的任务。根据提示，玩家要操纵彩女首先取得地图中红点那里的爆弹，然后再前往新的标有红色手里剑的地点安置爆弹。在巨石处安放爆弹时候要注意调整位置及角度，看到爆弹被点燃后立刻躲开，要不然的话……

从刚才炸开的地方进入，这关的任务就完成了。

[第9、10关] 决战天来城堡



如果把前面的各个任务都看作是练习的话,那最后这两关就可算是最终考核了,想各位天诛迷一定会和我一样大呼过瘾的!

过关办法是……哈哈，真的是不想再多说了,就留给各位玩家自己去体会感受吧。这里只想提醒几点：每一步行动前，尽量要做到对周围的环境了如指掌，包括地形，敌人位置和行走路线等；觉得走投无路时，多多使用L1+L3的组合键观察各个方向,一定会有特别的发现；不一定所有的敌人都要杀掉,有时躲避也是种技巧啊。

和天来对决的时刻终于到来了,BOSS会有一次变身，然而对于已经学会了东忍流最终奥义的彩女来说……临兵斗者皆阵列在前……



■注：由于力丸篇每关的地图与彩女相同，因此，在过关路线方面便不再赘述了。在此，只对每关的要点加以说明。

[第1关] 追讨恶官

与彩女篇第二关流程基本相同，首先取得钥匙，通过地图中部的门，绕过地道潜入宅邸。找到并解决掉恶官后过关。

[第2关] 返回乡田城

首先，力丸需跳到一楼，绕过守城士兵（注意：一定不要被发现或杀死士兵,否则游戏将结束），来到彩女篇中隐藏着秘道的那间房屋。解决掉叛徒后，进入本关的后半部分。这之后的流程与彩女篇相同，攻略时可参考前文，在此就不再重复了。

[第3关] 寻找七支刀



熟悉前作的玩家一定不会忘记，这七支刀便是一代总BOSS冥王的武器，在此又再次现身，难道……

力丸篇过关路线与彩女篇基本相同，并且省略了寻找人质，利用爆弹炸开巨石的情节，因此，简化了不少。惟一需要注意的就是在本关的最后，玩家需要两次与依靠邪力复活的鬼阴战斗。鬼阴攻击力较高，难度不小。觉悟しろ!

[第4关] 城镇突破（地图与彩女篇第五关相同）

过关路线与彩女篇相同，最终到达地图上标有红色手里剑的地点即可。

[第5关] 机舞罗城的俘虏（地图与彩女篇第六关相同）

地图与彩女篇的完全一样，而过关路线却是正好相反。敌人配置与上次有所区别，多加注意，便可顺利过关。本关最后，力丸与机舞罗大娃娃战斗。战斗胜利后，救出了小公主，过关！

[第6关] 十六夜再生（地图与彩女篇第四关相同）

过关路线与彩女篇相反，过程中会发生强制战斗，力丸需要利用村正妖刀杀够一定数量的敌人才可继续游戏。要注意的是，妖刀的设定与SHINOBI中秀真的那把恶食一样，会不停地吸食持有者的生命力。因此，玩家需要快速的斩杀敌人来回复体力。

[第7关] 竹林（地图与彩女篇第一关相同）



本关基本上没有什么难点，惟一需要提醒的就是，这次的敌人比彩女篇中这一地图中的家伙们强了不少。而且新增加的人式神的确是难缠的角色。他们不仅视野非常广，行动也很诡异。建议大家在每次行动前，仔细地观察敌人的行动路线并把握好他们做出转身、行走、警戒等各个动作的时机，以免出现意料之外的麻烦。本关的BOSS是由敌人假扮的彩女，不要手软啊！

[第8关] 大佛殿的死斗（地图与彩女篇第七关相同）

本关可以说是除最后两关外最具难度的了，大家不妨把它作为决战前的热身。行进路线与彩女篇相同，就不再多说了。本关的BOSS战有相当的难度。力丸将要面对的将是天来六人众中的两位——神乐及严坨。他们两人真可说是“优势互补”，一快一慢，一前一后，一动一静……果然厉害啊。至于对付，呵呵，还是玩家自己琢磨吧：）

[第9、10关] 决战天来城堡

决战了……

过关路线与彩女篇完全相同，不说也罢。要提醒的一点是，敌人的配置与彩女篇中会有不同，要注意啊！好运！

当力丸篇和彩女篇都分别通关以后，就可以使用隐藏人物铁舟。和力丸及彩女不同，铁舟的真正职业是始末屋。（■注：“始末”在日语里有“处理”、“解决”的意思，“屋”则表示从事某种职业的人。所以始末屋和赏金猎人的性质差不多。可不要认为是个什么房屋啊）铁舟的风格迥然不同，执行任务不需要刀剑，自己的双手便是武器。说实在的，他的忍杀表演也太……那个了。不说了，玩家自己去看吧……



[第1关] 越后屋（地图与彩女篇第二关相同）

任务比力丸和彩女的都要简单，直接通过地道来到地图中的另一侧。解决掉大屋门前的侍卫，从正门进入。来到左边的房间，发生剧情，取得一把钥匙。用它打开一道原本上锁的门进入。之后的路线就和前面的一样了，而且没有BOSS战，轻松过关。

[第2关] 乡田城（地图与彩女篇第三关相同）

不用理会什么卫兵，运用各种技巧顺利到达目的地便可。路线和彩女篇相同，BOSS战是对力丸，来吧，看看究竟谁厉害？

[第3关] 大佛寺院（地图与彩女篇第七关相同）

一开始就是和严坨的战斗。战斗结束后只要依照地图到达指定地点便可过关。提醒注意的是，除了敌人的设置变更之外，原先一些可以通过的地方变为不可通行。

[第4关] 钟乳洞



（地图与彩女篇第八关相同）

首先必须前往地图上标着红点的地方，取得道具并且找到一把钥匙。由于没有了道具的帮助，一切就看玩家自己的了。本关没有BOSS战，得到钥匙后直接前往彩女炸开巨石的地方就算过关了。

[第5关] 墓地（地图与彩女关第四关相同）

地图和路线与彩女的第四关完全相同。由于没有不死系的敌人，且所有的机关都已经解除，可以走的路只有一条，小心行事就可以了。本关也没有BOSS战。

[第6关] 浪人街（地图与彩女关第五关相同）

最后一关，没有什么好说的了，到达目的地看通关动画就好了……

■作者：hEILoKiTtY

写在最后面的话

天诛是在众多以忍者作为题材的动作游戏中，本人最喜欢的一款。一代、二代玩过后，真有种意犹未尽的感觉。尤其是一代，那古朴的游戏画面和音乐，以及浓厚的“忍者味”，更是给我留下了太深的印象。

现在，终于迎来了盼望已久的系列最新作——天诛三。虽然与自己期待中的三代仍有一定的差距，但在这里，真的想好好感谢制作公司为我们带来了这样一款出色的作品。天诛三无论是在哪个方面，比起前作都有了巨大的进步。对于一个讲求意境的游戏来说，三代的画面已经相当令人满意了。游戏音乐更是回归了本系列的原点。许多来自一代的经典乐曲经重新REMIX后再次呈献给各位玩家，刚刚接触天诛的人会喜欢，而熟悉前作的老玩家听来，想必更会多出另一番情趣吧：）

操作方面，虽然有一些改变，但总体上还是保持了天诛系列的一贯风格，丝毫没有影响游戏的感觉。

最后想说说人物。说实话，对于力丸的复活，制作方的解释多少让人觉得牵强。比起他，我更喜欢另一位主人公，彩女。通过剧情，我们可以感觉到彩女的确是成熟了不少，她的坚强和鲜明的个性也基本传达给了玩家。至于作品中的敌方——天来六人众，我感到有些遗憾。对于他们的刻画，并不像我想象中的成功。甚至有些其实很重要的情节只用简单的文字信息一带而过，确实不能令人满意啊。看来在人物塑造方面制作公司还是要多下下工夫的。

不管怎样，天诛三没有辜负我的期望，相信也不会让广大玩家失望。不论你是首次接触本作，还是从初代到现在一直支持本作的老FANS，都请赶快拿起你的手柄，一起投入天诛为我们带来的这个忍者世界吧！我们一起高呼：临兵斗者皆阵列在前！

日版天诛三秘籍

由于使用秘籍将严重影响游戏乐趣，请玩家慎用！

■恢复体力
在游戏中按暂停
输入 ←、→、↑、↓、□、□、□

■开启全部角色
在标题画面
输入 L1、R2、L2、R1、←、→、L3、R3

■增加道具数量
在忍具选择画面
按住 L2+R2 后，输入 □、□、□、→、↓、←、↑

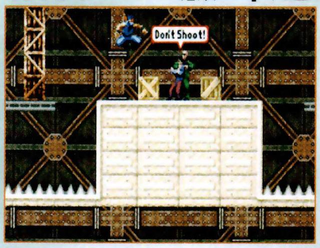
■开启所有道具
在忍具选择画面
按住 L1+R1 输入 ↓、□、□、→、□、□、↑、□、□、←、□、□

■开启所有配置
再选择任务画面
输入 L3、R3、L2、R2、L1、R1

■开启所有任务
再选择任务画面
输入 L1、R1、L2、R2、←、□、L3、R3

■力丸特别任务追加
在标题画面
① ↑、↓、→、←、×、×、×
② L1、↓、R1、↑、L2、←、R2、→

模仿MD版「超级忍」且难度不俗的动作游戏



Ninja Cop

忍者战警

□文/星川明人



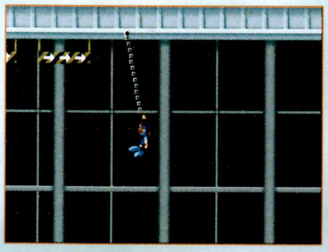
GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：——	其他：——

通关流程攻略（文中以NOMAL难度为准）

MISSION BANK

【STAGE 1】

开始后一直前进，沿途消灭匪徒，在上层的房门内可以取得红色钥匙和补给，之后继续前进并进入尽头的红门过关。



【STAGE 2】

开始后在二层房间内解救一名人质,之后继续前进并解救两名人质。在尽头二层房间内解救最后一名人质，在三层房间内收拾掉忍者可以得到红色钥匙。进入红门后过关。

【STAGE 3】

开始后干掉前面的武士后取得蓝色的钥匙并解救二层的人质。在红门左侧一层房内解救一名人质，进入尽头的蓝门解救里面的人质并在最上层取得黄色的钥匙。返回开始地点二层进入红门，解救里面的两名人质并在最上层取得红色的钥匙，最后进入红门过关。

【STAGE 4】

对付这个BOSS很简单，在他来回游荡的时候攻击他，建议从平台上绕到他的后面进行攻击。当他受到一定程度的伤害后就会跳到平台上去放火球，此时只要注意躲避就可以。

MISSION HARBOR

【STAGE 1】

开始后先解救最上层左右两侧的两名人质，之后进入一层右侧的白门。在最上层取得黄色的钥匙后进入此房间中间层右侧的门，进入黄门取得蓝色钥匙后返回取得黄色钥匙的房间并进入最高层右侧的房门，解救最后一名人质后进入蓝门取得红色钥匙，最后返回开始时的房间进入红门过关。

【STAGE 2】

开始后干掉上层的武士取得黄色的钥匙。进入最右侧的黄门后要将钩锁吊在墙壁的柱子上移动，解救里面的三名人质，干掉武士可以取得蓝色的钥匙。进入开始房间上层左侧的房间后进入最上层的房门，利用钩锁与跳跃配合蹬上墙壁并取得红色钥匙，之后进入开始房间中央的红门过关。

【STAGE 3】

开始后向上层前进，沿途消灭敌人并解救一名人质后进入左上侧的房门，取得绿色钥匙后返回。在绿色门房间内可以解救一名人质并取得蓝色钥匙，进入开始房间最左侧的蓝门后解救两名人质并取得黄色钥匙。在黄门的房间内解决掉武士就可以取得红色钥匙。

【STAGE 4】

本次遇到的是一个骑着青蛙的BOSS,攻击青蛙是无效的，惟有攻击他的本体，当其受到一定程度的伤害后便会跳下青蛙攻击，此时要一心躲避，最好不要冒险攻击他，待他返回青蛙背上后再展开攻击。通过钩锁上到最顶层可以发现一个加血。

MISSION AIRPORT

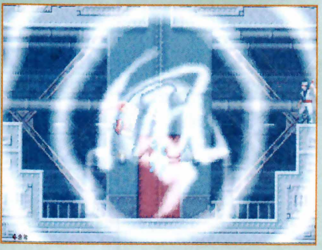
【STAGE 1】

一直前进，沿途消灭匪徒并解救四名人质，进入尽头的电梯后通过天井向上移动，出来后不断利用钩锁前进到最左侧，消灭那里的武士就能取得蓝色的钥匙。在蓝色门房内解救两名人质，干掉最下层的忍者可以取得绿色的钥匙。在绿门的房间内沿天花板消灭最右侧的武士就能得到红色的钥匙。

【STAGE 2】

开始后解救两名人质，消灭匪徒，进入中央的电梯并通过天井向上移动，在最上层的房间内解救人质，在中央的房间内取得蓝色钥匙并解救一名人质。在蓝门房间内消灭3个忍者后取得绿色钥匙，回电梯天井中央的那个房间进入绿门，干掉里面的武士可以取得黄色的钥匙并在下一个房间中取得红色钥匙、解救最后的人质，注意，在这个场景中移动时要非常小心，因为四处都是针刺地形。最后通过蓝门的房间进入红门过关。





【STAGE 3】

开始后一直前进解救人质，消灭出现的忍者可以得到蓝色钥匙，进入蓝门后继续前进，在黄门外的房间内消灭武士可以取得绿色钥匙。在绿门房间内取得黄色钥匙后再次通过蓝门的房间进入黄门，消灭里面的武士就能取得红色钥匙了。

【STAGE 4】

本次的BOSS比较麻烦，他会用机长做盾牌，一旦机长死亡就会GAME OVER，千万要小心不要打到他。当BOSS受到一定程度的伤害后会变成龙四处乱窜。

MISSION CAVE

【STAGE 1】

开始后向上去，在中途的箱子中取得黄色的钥匙并解救人质。在黄门房内击倒忍者取得蓝色的钥匙并解救一名人质，在蓝门房间内解救一名人质，消灭武士可以取得绿色的钥匙。在绿门房间内解救两名人质，干掉使用火焰喷射器的敌人后取得红色钥匙。

【STAGE 2】

开始后收拾掉右下侧的火焰兵可以取得红色钥匙，从最右侧的通道跳下去进入下一个房间，消灭里面的武士可以取得蓝色的钥匙。从开始房间另一侧通道跳下去进入之后房间，干掉里面的武士取得黄色钥匙，解救人质后进入蓝色门，解救里面的人质后返回取得蓝色钥匙的房间进入黄门，解救了里面的人质后就可以过关了。

【STAGE 3】

向上层前进，沿途可以解救两名人质。在顶层左侧房间内可以取得蓝色钥匙并解救两名人质，在右侧房间内消灭武士取得黄色钥匙。在黄门房间内解救三名人质后前往蓝门房间，在里面解救最后一名人质并取得红色钥匙后过关。

【STAGE 4】

本次的BOSS比较难缠，速度快不说，还总是放出很多蝙蝠，建议留在左下角内清光蝙蝠后再对付他。

MISSION BASE

【STAGE 1】

本关虽然没有太多敌人，也不用四处寻找钥匙，但是有很多断断续续的激光，几乎一次就能扣掉玩家1/2的HP，千万要小心。在尽头干掉武士后可以取得红色钥匙。

【STAGE 2】

同上一关没有什么分别，躲避激光向地下前进，到达最底层后消灭全部忍者就能得到红色的钥匙。

【STAGE 3】

本关的BOSS不是很难对付，平时对他的头部攻击一次便与他保持距离，有时BOSS会放出分身攻击，此时一定要攻击其本体才能使他停止攻击。另外在其HP下降到一定程度后，每次放出的火龙也会变为两次或三次，双、单交替着出现。

【FINAL STAGE】

最后一关了，只要在规定时间内到达最上层并将控制台破坏就可以了。




电玩新势力
特别纪念版之二
定价15元（双光盘）附赠精美礼品
BIO HAZARD
生化危机典藏纪念
生化危机 享受恐怖每一刻！
现已接受邮购（具体出版日期留意下期电软）
最终幻想
跨世纪巅峰体验
最终幻想典藏纪念
定价15元（双光盘）附赠精美礼品
电玩新势力
特别纪念版之三
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

有看又有听 点心实惠又可口

电玩新势力VOL.20

最终幻想黑金CD全系列三张出齐！

全系列共三张最终幻想黑金CD完全出齐！自《电玩新势力》VOL17推出《FFI-X》黑金交响CD以来，得到广大玩家一致好评！该期《电新》已全部售完，该系列第二张《最终幻想X-2》和第三张《最终幻想XI》分别在《电新》VOL20和《电软》2003第11期捆绑推出！这三张黑金珍藏CD收集了FF全系列12大作的经典名曲，盘面全部采用黑色镀金印刷，极具珍藏价值！《电新》推出的系列游戏音乐CD均有严格品质保证，绝非从网上下载MP3转录而成，读者若遇破损或无法读取等质量问题可将盘寄到发行部得到免费更换！



~~原价10元~~

特价8.8元



电玩新势力VOL.21



大期待中!!

电新21双光盘
6月7日发行
现已接受邮购!

2003年"点心"8.8元VCD+CD双光盘超值风暴强袭!!

电玩新势力VOL.15



少量存货

任天堂全明星交响CD
优美恢宏的华彩乐章
曲曲经典都是你所熟悉的

电玩新势力VOL.16



少量存货

总帅高达经典名曲收藏
高达名曲一网打尽
热血震撼百听不厌

电玩新势力VOL.17



已售完

最终幻想1-10代交响音乐
气势磅薄规模宏大交响乐章
重温FF系列15年流金岁月

电玩新势力VOL.18



已售完

樱大战珍藏版CD
15首樱大战各代金曲全收录
绝对都是罕见的珍品！

电玩新势力VOL.19



少量存货

恶魔与天使珍藏版CD
恶魔城月下夜想曲和心跳回忆
精选名曲欣赏！

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

GBA游戏VCD+全彩掌机迷附赠大幅海报，并有多项奖品抽取。开心购买，绝对超值



掌机迷(1)

■开心价:10.00元　5月23日出版

最新动画资讯，精品动画VCD双光盘。第二、三期热卖，好调发行！



动感新势力4

■定价:8.80元(双光盘)　5月19日出版

2003年以来十余部经典游戏MTV，游戏音乐CD畅快欣赏。电玩新势力金版，银版之后第三弹。



MTV3 红宝石版

■定价8.80元(双光盘)　5月25日出版

电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！



生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购

电玩新势力特别版之三。游戏史上大人气最终幻想系列，感动无数玩家，历久弥新。



最终幻想典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购

电新DVD系列第三弹，技术方面革命性变化，图像更清晰，图形界面更人性化



电新DVD3

■定价10.00元　5月24日出版

最新最快最具欣赏性的游戏视听资讯本期E3展和游戏经典音乐大期待



电玩新势力21期

■定价8.80元(双光盘)　6月7日出版

电玩新势力DVD

第1、2辑（已出版）。第3辑(5月24号出版)。每本10.00元

动感新势力

2003年第2期(已出版)单光盘6.80元。第3期(已出版)、4、5、6期双光盘8.80元

电玩新势力

第12期（单光盘6.80元）。第13期(双光盘10.00元)。第15、16、19期、20期、21期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

网络游戏密技(5月23日出版)6.80元

电子游戏软件

2003年2、3、4、7、8、9,每期8.40元。5/6合刊10元(双杂志双光盘,动新创刊号),10期(双光盘樱大战纪念金曲2)、11期、12期9.80元

游戏批评

第5、7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评18辑(5月18日)6.50元

樱大战典藏纪念(少量)　15.00元

银版MTV(少量)　6.80元

游戏的设计与开发(只限邮购)　5月底出版　50.00元

电子游戏软件2000年合订(上)　28.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

次世代传媒联盟

电子游戏软件.电击收藏.电玩新势力.动感新势力.游戏批评.掌机迷.网络游戏密技

做玩家，也要做行家，游戏我说了算！



限量印刷 只限邮购

基础篇

第一章：总论
- 游戏的三个发展趋势
- 游戏是一种艺术形式吗
- 设计与开发——是分是合
- 游戏设计开发的三大基石

第二章：游戏理论
- 游戏模型
- 游戏的情感世界
- 游戏的行为系统

第三章：游戏类型
- 游戏类型的由来和功能
- 游戏类型简介

第四章：游戏性
- 可用性
- 游戏性
- 设计篇

设计篇

第五章：电影叙事结构与游戏
- 在西方电影界影响深远的“英雄之旅理论”
- 电影中的英雄之旅
- 游戏中的英雄之旅

第六章：故事性和交互性
- 不可调和的矛盾
- 什么是交互式故事
- RPG的特殊性
- 交互式故事生成系统的研究
- 有关故事结构和构成的研究

第七章：关卡设计
- 什么是关卡设计
- 关卡设计要素
- 关卡设计流程

第八章：RST游戏的平衡性
- 系统论和谋略论
- 战争史学家眼中的武器系统论
- 游戏中的武器系统平衡性

第九章：人机界面设计
- 人机界面的发展历史
- 游戏机游戏和PC游戏的人机界面
- 人机界面的重要性
- WIMP类型人机交互示意图
- WIMP类型人机界面设计的两个主要任务
- 界面设计方法
- 界面设计原则
- 界面设计举例
- 其他人机交互手段

美工篇

第十章：人物设计
- 游戏人物的重要性
- 几个影响人物设计的外部因素
- 人物设计的诸多方面
- 人物设计的工具

第十一章：色彩配置
- 色彩系统
- 色彩的作用
- 色彩配置技术

第十二章：迪斯尼经典动画理论
- 传统动画理论的建立
- 游戏中的短动画
- 12条法则

第十三章：三维建模
- 三维建模
- 渲染

第十四章：三维动画
- 三维动画的基础技术
- 高级动画技术

第十五章：镜头与剪辑
- 基本概念
- 镜头技术
- 剪辑技术
- 游戏实时画面中镜头的使用
- 游戏实时画面中剪辑手法的应用

管理篇

第十九章：软件工程基础
- 软件工程
- 软件过程
- 软件项目管理方法
- 软件工程工具

第二十章：游戏测试与质量保证
- 广义的软件测试
- 游戏软件测试
- 游戏机游戏和PC游戏测试之异同

第二十一章：游戏公司组成结构
- 公司组织结构
- 游戏项目组所采用的三驾马车机制
- 人员分工和职责

编程篇

第十六章：游戏编程基础
- 游戏程序员
- 游戏程序总体结构
- 编程语言和编译环境
- 算法评估

第十七章：三维图形编程
- 几何变换
- 三维物体
- 投影——从3D到2D
- 隐藏面消除
- 光线明暗处理
- 表面材质
- 场景管理
- 碰撞检测
- 镜头控制和旋转问题

第十八章：人工智能技术
- 人工智能定义的双重标准
- 人工智能在游戏业的应用现状
- 基本AI技术介绍
- 寻径算法
- 移动问题
- AI技术应用专题
- AI编程工具
- 机器人技术和智能化玩具

教育篇

第二十二章：游戏的教育
- 从手工作坊式教育到学院式教育——新兴产业必由之路
- 从精英教育到职业培训——学院式教育的发展
- 美国游戏教育的现状
- 游戏教育的难题
- Digipen理工学院

术语对照
参考书目

500面大32开
超值定价：50.00元
五月底出版

作者简介：

叶展，清华大学自动化系本科毕业，先后取得美国伊州理工学院的计算机硕士学位和卡内基美隆大学的人机交互硕士学位。赴美期间一直兼任国内《电子游戏软件》杂志的驻美记者和特约撰稿人。

叶丁，叶展之弟，清华大学计算机系本科毕业，现在美国罗切斯特理工学院电影艺术系学习动画电影。曾使用魔法师笔名在《电子游戏软件》上开设游戏设计系列讲座。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

再给您两个购买烧录卡的理由

■文/gokumine

在卡上烧录GB游戏、用烧录卡做优盘

现在有越来越多的GBA玩家购买了烧录卡带，随着烧录卡带的价钱不断下降，相信还有更多的玩家会购买。GBA的众多潜能只有使用了烧录卡之后才能够显露出来，我们已经不能把GBA看成是单纯的手掌式游戏机了。这里我向大家再介绍两个工具，一个是在“GBA”专用烧录卡上实现玩GB、GBC游戏的工具。也就是说我们要在EZ、XG……众多烧录卡带上实现我们这个功能。

在讲解工具使用之前，我想先向大家说明一点，不然大家也许会有些困惑——GBA不是可以向下兼容GB、GBC的卡带吗？对，我要说的就是这点。GBA是可以向下兼容以前GB系列的卡带这是不争的事实，但是有一点要注意，那只限制使用GB卡带在插卡的时候，压下卡槽内在R键方向的一个转换开关，转换成GB的CPU（GBA内有GBA和GB两个主机的CPU）来实现的。而我们今天介绍的工具是通过GBA的CPU来实现游戏的。现在也有GBA卡带样式的GB卡带出售，大概在30元左右的合卡，其实那只是小型化的GB卡带，仔细看卡带两边是没有凹槽的。

对于购买了烧录卡的朋友，有了这个工具您就可以在现有的基础上找ROM自己转换就成了，而不用再刻意的购买卡带了。首先，这个工具的名称是：PocketGBtoGBA，其官方主页是www.gbax.com或www.gbaemu.com。目前放出来的版本是v1.00，因此不能说是很完美的，不过游戏是没有什么问题的。大家可以到http://gokumine.myetang.com/mntd/gba/PocketGB_v01a.rar下载。下载后解压缩后备用。还有就是各位寻找GB的ROM了，大家可以通过搜索引擎去寻找相关网站，有很多，这里就不一一列举了。

我们双击文件PocketGBtoGBA.exe启动程序。见图1。这里只是一些工具的版本介绍，直接点

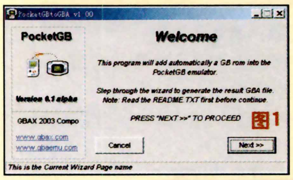


图1

next进入下个画面先选择您的GB-ROM文件(XXX.GB)，选择好了以后如图2。如果想换个ROM的话点击画面中的“Change Location”，然后再自己找就成了。完成

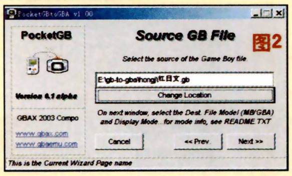


图2

以后继续往下next继续。在图3上面的选择框中选择您的媒体类型，也就是卡带了。这里选择“flash card（*.gba）”就好。下面那个是选择画面显示的文本方式，在选择时大家可以看右边画面，这个是游戏在运行时的祯数，大家可以根据实际调整。接下来进入图4的配置面，根据前面的画面显示方式不同这里可供选择的地方不同，如果前面直接默认的方式，这里将不能调整。里面的4个选项：首先是“允许在游戏中使用L+R”这个在游戏中按L+R后会出现画面调整的菜单，

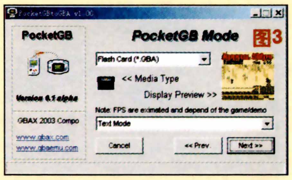


图3

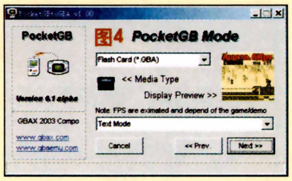


图4

建议选择。其次是“允许LCD到屏幕到选择屏幕的大小”这个选择后在游戏中可以通过L和R来改变游戏中屏幕的大小。最下面的下拉菜单可以选择跳帧。剩下的可以不用理会了，接着到图5，这里是GB的调色板编辑画面，大家可以默认原来GB的颜色，如果自己觉得不好可以调。在第二个选项中可以自己定义颜色，直接点下面颜色的小方块后，通过调整左边的R、G、B的颜色来定义自己的新颜色。好了以后进入最后的页面。图6，给这个游戏

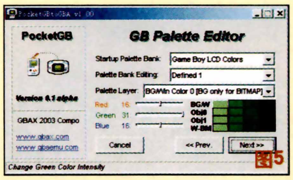


图5

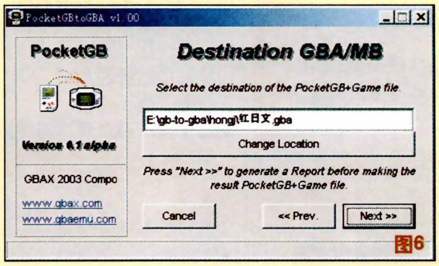


图6

起个名字，选个存放位置就完成了。下一步后可以看到完成报告，就是这个游戏的基本资料。看完以后点Finish完成制作。剩下的就是玩家往自己的卡带里烧了。



图7

大家可以从图7看到我制作的《口袋妖怪·红》的画面，大家也可以制作其他的游戏。这个工具由于是最新开发的，一些不足的地方是在所难免的，比如支持8M以上的游戏不是很好、开始画面有画屏（游戏中可没有啊）……不过大家就也不要再挑毛病了，总的来说这个工具性能还是很强大的，期待早日有修正版放出。我制作的这个游戏大家可以通过http://gokumine.myetang.com/mntd/gba/gb-to-gba.rar下载试玩。

大家也许还记得，在原先EZ卡带的介绍中曾经看到过开发人员曾经说过要让EZ能当优盘使用，可是到如今也没有实现这个伟大的梦想。好在另有人为其开发了工具，不得不让人敬佩！这个工具就是Files on GBA 。最近作者的主页Http://www.fxjh.com上更新了其最新的v0.3版。修正了原先的一些不便之处。大家可以到其主页寻找工具下载，或者直接从我的主页连接http://gokumine.myetang.com/mntd/gba/files on gba.rar来下载。下载后先解压缩，启动程序，见图8。工具使用起来很简单的，大家只要选择Open File寻找任何一个文件（*.zip *.rar *.exe)后，点击Make Rom就可以生成一个*.gba的文件了，这样就可以烧到任何一种烧录卡带中带着走了。还原文件也是很简单的，只要大家从卡带里导出这个文件之后运行软件，选Open .GBA找到要还原的文件，点Remove Head就可以进行文件的还原了。不过要注意在输出位置的最后大家要自己填上输出文件的后缀名，如果原先文件是*.zip就写zip，如果是*.exe就写exe（这里要改的是里面中文的地方，也就是在“……gba.”后面写）。这个工具使用起来虽然是麻烦点，但是给了买烧录卡但没有优盘的玩家提供了些使用附加值的空间，总比使用软盘方便。这个文件虽然已经是修正版了，但是还是有些不足，比如这个软件文件只支持4MB（相当卡带的32Mb）以内的文件。最后一点要格外注意，虽然烧到卡带里是*.gba的文件，可是您千万不要当GBA游戏在主机上运行，否则后果您要自己承担的说。

买烧录卡的好处越发的明显了，希望大家不要犹豫了，赶紧武装自己的主机吧（注意：俺可没有收厂商的好处啊）。相信以后还会有更多更好的软件出现，我们一定不要忘记制作这些软件，方便我们玩家的作者。向他们致敬！

在最后，我要对上回的关于制作GBA电影的文章做些补充：不是没有烧录卡的朋友就不能看的，使用最新的VisualBoyAdvance1.4版，在通过“选项-跳帧-速度调节”然后选100%就能100%的播放动画了，但是画面要比GBA差不少。最近使用GBASP观看自己制作的最新24分钟的《08MS小队》，效果出奇的好，简直是……看动画，强烈推荐GBASP。大家如果对文章有什么疑问可以到我的主页——

http://yxjzy.yeah.net

的论坛留言，文章中介绍的工具也可以在那里下载。

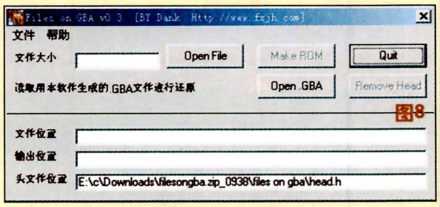


图8

■文：gokumine

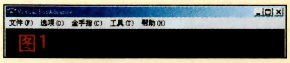
游戏修改利器:EC

我在开始写之前先声明一下，本文里所讲的是针对模拟器而言的。不是游戏主机上使用的金手指之类的修改工具。而本文主要是进行掌机的游戏修改讲解，有兴趣的朋友不妨往下看。在使用模拟器下载ROM之前请您要拥有该游戏，不然所引起的后果玩家自己承担，本文只在讲解。

虽然对于手掌机来说在PC上玩的却是有些抹杀她本身的魅力--便携性，但是在我认识的一些朋友当中还是有很多人在使用模拟器来玩GBA、WS、NGP……说到模拟器，就不能不对新手提到一点：模拟器不是为了玩免费游戏而开发的。大家更不能对dumper或者coder要求说希望要什么什么游戏的ROM或者希望哪个游戏被模拟之类的话，甚至大动肝火。如果这样就是所谓的"lamer"了。导出游戏的dumper和模拟器的开发者coder都是无私奉献的（如果您使用了付费的除外，好像不会吧？），而且这种东西的合法性也很受争议，想要玩什么游戏还是去买卡带吧。不过虽然如此，但是也不能不说掌机离我们毕竟还很遥远，起码模拟器给了我们没有主机的玩家一个接触游戏的机会，同时也能实现很多主机上实现不了的玩法。对游戏数据进行修改就是个例子。

修改游戏其实也是很受争议的话题，这里不说他破坏游戏性的说。他起码可以让一些普通玩家能接触一些平时不敢涉足的游戏。这里可不是说的是一味的修改，那样可就真的对不起游戏了。还有就是对于经常要写攻略的玩家来说，比如我。经常一个游戏要几天内完成从通关到成文，时间是很不富余的，如果再按部就班的游戏恐怕不豁出命熬夜的话根本是无法完成的。如果对游戏进行一下修改，就可以大大的减少游戏上花的时间。那么下面就开始进入正题。

这里大家要使用的工具是"EC"，也就是"Emulator Cheats"的工具。这个工具大家可以通过到掌机之王（http://www.gbgba.com）的连接http://gameboy.xaonline.com/web/down/show.asp?id=424&down=1下载。这是一个功能强大的游戏修改工具，不仅可以修改我们今天要讲的掌机GBA、WS、NGP等模拟器，还可以修改一些其他家用主机（PS、N64、FC等）的模拟器，还能对应一些著名的街机模拟器。这里我们讲解修改GBA游戏数据。首先大家要先下载一个EC和一个GBA模拟器（推荐VisualBoyAdvance），下载以后大家分别解压缩后运行（如图1、2）。大家看EC的图片，首先大家要先启动最下面的图表，选择您使用的模拟器，这里我们使用的是VisualBoyAdvance，通过右下边的滑动条选择图片3的图标。然后就是要让模拟器加载个游戏，


图1

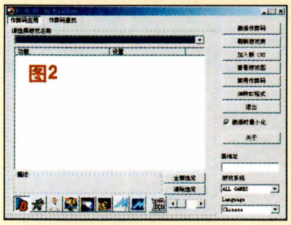
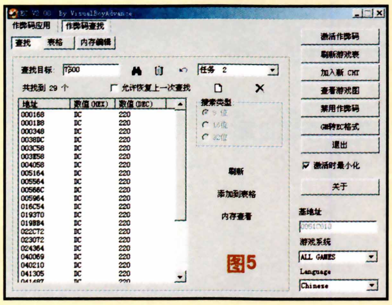
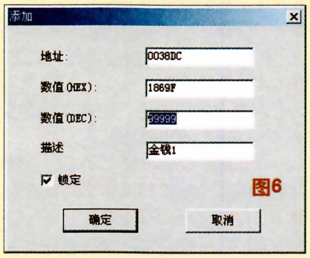

图2

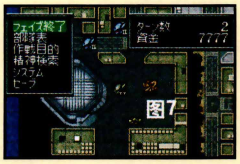
图3

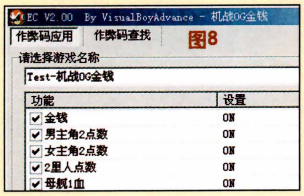

我们这里就拿机战来说，先来修改金钱。首先我们要进入一个可以赚钱的地方，如图片4。大家在这里可以看到上面的金钱是"7500"。我们打开修改器，点上面的"作弊码查找"进入画面5。在"查找目标"一栏里输入我们刚才的数字，然后点旁边的望远镜图标开始查找内存的信息。大家可以看到找出了很多符合我们要求的信息，这样修改将有很大的麻烦。那么我们就先干掉个敌人，赚点钱。干掉了一个敌人后，游戏中的金钱到了"9000"，这下子我们要跟踪的信息已经有了变化，把这个新数字再输入刚才的"查找栏"再次寻找，这次搜索以后还有3个信息，大家还可以再次重复上一步操作。大家可以看见信息已经不变了，那么我们就常识来看这3个跟踪到的数据吧。我们点上一个数据，然后选择右边的"添加到表格"，会跳出对话框6，我们在"数值"一栏里输入要修改的数字，比如是"99999"，然后给加上一个描述"金钱1"（方便玩家查看），在"锁定"上打了勾以后，点确定。重复刚才的操作，把数值修改到不同的数字，比如"88888"或者"7777"（随便），然后分别注明是"金钱2"和"金钱3"，然后进入游戏查看一下下载的金钱。不过要查看的时候可以先退出显示钱的画面然后再看，发现金钱已经被修改了，如图片7。那么上面显示的数字就是我们要找的那金钱在游戏中的代码了。然后打开修改器，点上面的"表格"的选项，然后找到你在游戏里修改成功的那个数值的代码，点上它以后选右边的编辑，会出现和刚才图片6一样的框架。改到你需要的数值，不过一定要看好游戏最大能显示多少位数字，不要超了，不然容易死机。如果你现在想要把这个数值保存起来的话，先把里面的那些不相干的信息删除掉，然后选右边的"保存为CHT文件"，然后起个名字。然后选择加"入新的.CHT"，找到你的这个文件。以后在启动这个修改器的时候，选完了模拟器的图标以后，如果有以前的文件，在开始的"请选择游戏名称"的下拉菜单里面找到你的那个文件，如图片8，把需要的信息打上对勾，然后选择最右上角的"击活作弊码"就可以了，不过一定要先启动模拟器并加载这个游戏啊。这样游戏中这个数值就锁定了，永远是你需要的那个数字了。如果存个档，通过GBA-LINK的工具，可以直接传到你的卡带里。也可以把卡带里的存档导出来用模拟器读取以后修改，然后再写回去。这样可以大大的减轻玩家的辛苦程度了。如果修改HP，那就永远不会死了（对于再导入卡带的例外，因为修改器已经不能锁定你的数值了，只能是保存在你修改后的基础，如金钱）。大家对于修改数字用上面的方法就可以实现了。如果要一次查找多个数值，可以通过"新建任务"来实现。下面我们说说修改没有数字的信息。


图4

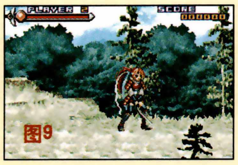

图5

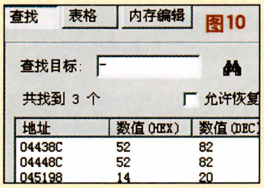

图6


图7


图8

如图片9，我们来看这个游戏，查找它的HP槽。这个游戏的HP是没有数字显示的，查找方法就有些不同了。首先大家要在查找目标的方框内填"?"来搜索。这个就是游戏初始的数值，也就是游戏一开始的数值。然后故意损失一点血，输入"!"查找，这个意思是数值发生了变化。然后再次减血，再输入"-"(减号)，表示比刚才的数值减少了。(不变是=，增加是+)，这时候大家看见还有很多的其它数据，还不容易辨别，那么就一点点的减，直到找到为止了。最后我们发现还剩下4个数值就不变了，如图片10。如何来鉴别呢？其实我们前面讲到的有"锁定"数值吧，那就一个个添加到表格试试，锁定上数值看哪个被敌人打了是不变的，就是哪个了。之后保存那个代码就成了，可以无敌天下了。


图9


图10

对于修改，大家不要太执著的。一般还是RPG用的倒多点，也无非就是修改一下金钱，买点超级道具什么的，省时间是游戏修改的目的所在。如果大家把修改看作是游戏乐趣的话，那么就算我什么也没说。那游戏就没有任何乐趣而言了。

文：玉米（特约） & 潜水（北京）（电软版权所有，未经授权严禁转载）

XBOX DIY之路(三)

——玉米：由于上回版面不够，所以需要安装EVOX的朋友最后也没有看到那个EVOX.INI文件，在这里给大家补上，并且在这里详细介绍一下EVOX.INI文件的配置和一些工具的具体安装步骤。

潜水：嗯，可以说这一期和上一期是紧密相连的，大家可能需要两期连起来看才能起到一定效果。

——玉米：那我们就费话不多说，继续接上期。

潜水：我们先说一下EVOX.INI吧，上次我们说到把EVOX装到机器里了，而EVOX的运行参数是用EVOX.INI这个文本文件来配置的(.2594以前的老版EVOX配置文件名为MENU.INI)，这里作为例子的EVOX.INI是最新的3752版的EVOX对应的INI文件，比原来的老版本多了一些功能，修正了一些不足，所以大家找EVOX的时候最好也找3752版，最新的嘛，当然是最好用喽。

——玉米：我们可以随便在windows系统下新建一个INI文件，用WINDOWS记事本编辑，然后通过FTP软件传到XB上去覆盖原来的文件就可以了。

潜水：以下粗体部分是EVOX.INI文件的正文，非粗体是注释。

[Misc]

一些杂项的设置

AutoLaunchGames= No

在EVOX的界面下，放入游戏光盘后，是否自动运行游戏。（选yes运行；选no不运行）

AutoLaunchDVD=No

在EVOX界面下，放入DVD后，是否自动运行DVD播放软件(选yes运行；选no不运行)

DVDPlayer= "e:\APPS\dvdx21\default.xbe"

指定DVD播放软件的位置，这里可以根据自己安装的实际情况来修改，在这里表示DVD播放软件是安装在XB的E驱的APPS目录下的DVD21目录下。

AutoLaunchAudio=No

在EVOX界面下，放入CD后，是否自动运行CD播放软件(选yes运行；选no不运行)

#AudioPlayer= "c:\msxboxdash.xbe"

指定CD播放软件为原始的XB DASHBOARD，说白了就是放入CD后自动回到原始的XBOX界面并且播放CD，#表示这行被屏蔽，不起作用

MSDashBoard= "c:\msxboxdash.xbe"

XB原始界面所在的具体路径

UseFDrive=NO

在更换大硬盘后，多出的空间都为F驱，因为我们还没有更换大硬盘，所以这里输入NO，以后我们会讲怎么更换大硬盘，到时候这里可就要改成YES了。

SkinName=Original

EVOX菜单界面的皮肤，也就是界面的大背景，对应SKIN目录下的皮肤名称（这个以后会着重地讲……不用管先。）

IGR= Yes

IN GAME RESET(游戏中手柄重启)功能是否打开，这里选YES，就会通过一些组合键来让我们在游戏过程中通过手柄重新启动游戏或回到EVOX界面。

UseItems=Yes

是否使用item.txt 文件，这个是新版的EVOX 3752增加的功能，以前的EVOX运行后都会自动在C盘下生成一个ITEM.TXT文件来记录从所有分区搜索到的可执行文件。这里可以选择是否需要这个文件，推荐生成。

ScreenSaver= 5

Screen Saver

当系统空闲一定时间后激活屏幕保护，单位是分钟

Fahrenheit= No

Fahrenheit

主板和CPU的温度以华氏或者摄氏单位来显示，YES是华氏，NO是摄氏

ShadeLevel= 90

Shade Level

调整屏幕保护的透明度

[IGR]

手柄重启的键位设置

Start_Button = Yes

Back_Button = Yes

L_Trig = Yes

R_Trig = Yes

White_Button = No

Black_Button = No

A_Button = No

B_Button = No

X_Button = No

Y_Button = No

自己设定用哪几个键来进行手柄热启动，选择"YES"的按键一起按下（现在我们设置的是L+R+START+BACK），XB就可以在游戏中实现热启了。

[Network]

网络设置

SetupNetwork= Yes

EVOX是否启动网络功能

StaticIP= No

是否使用静态IP地址(应该改为YES)

Ip= 192.168.0.253

XBOX网卡的IP地址，用户可自定义，应该和PC的网卡设在同一个网段内。

Subnetmask= 255.255.255.0

子网掩码，就用255.255.255.0这个值

Defaultgateway= 192.168.0.1

默认网关，一般设为PC网卡的IP地址

DNS1=0.0.0.0

DNS2=0.0.0.0

域名解析服务器地址，目前是无用的，不要改

SkipIfNoLink= No

开机检测不到网络联通状态的时候是否跳过网络设置。（选yes跳过；选no不跳过）

SetupDelay= 10

网络初始化的延时时间，单位是毫秒

[Clock]

时钟功能

JumpToMsDash= No

开机如果检测到需要设置系统时间是否跳到时间设置界面，如果选YES，就要经常去设置时间了，很麻烦，不推荐。

JumpIfNoLink= Yes

Use24= Yes

是否使用24小时来表示时间，如果是NO的话，就用12小时来表示

SwapDate

显示日期的格式，YES为 日/月/年格式，NO为月/日/年

SNTP_Server= 216.244.192.3

如果XBOX开机的时候联在INTERNET上，可以通过这个IP自动更新系统时间

[FTP]

FTP服务器设置

Enable= Yes

是否运行FTP服务器功能，当然要选YES

Password= xbox

密码，自己设就可以了

IGR= No

[TELNET]

telnet服务器设置

Enable= Yes

是否运行TELNET登陆

[RDTOOLS]

Remote Debus工具

Enable= Yes

Name= XBOX_V1.1

IGR= No

DEBUG需用参数的设置，不用管

[BIOS]

#

ROM="EvoX 2.0"*,

0x76fd88337b8d8c1f116f85f3984b98b6

#

Flash= 0x015b,"AMD - Am29LV800B",0x100000

Current= 0x5aec431e5fefb8cf420dfb29fa0b1ddb

ROM=是BIOS的检测用CHECKSUM，每个BIOS都有一个对应的CHECKSUM值，如果你机器使用的BIOS的CHECKSUM值列在上面的表里，在EVOX的主界面上就会显示相应的BIOS版本，否则显示为UNKNOW。

FLASH=是刷写FLASH芯片用的，不同的FLASH芯片对应一定的值，如果通过EVOX对芯片进行刷写BIOS的操作，被刷写的芯片类型必须在FLASH=里列出，否则无法进行刷写。

因为BIOS版本众多，而且不断升级，仅X2 4976.02就有6个开机LOGO不同的版本，所以CHECKSUM LIST的最新更新如果感兴趣的话大家可以到这里去查看：

http://evox.xboxhackz.net/forums/viewtopic.php?t=58

[Skin_Original]

#

#<Time>=在EVOX的界面上显示用户设定的当前时

间）

```
#<IP>=（在EVOX的界面上显示用户设定的IP地址）
#<Name>（在EVOX的界面上显示用户所用的DASHBOARD的名称）
#<Version>（在EVOX的界面上显示用户所用EVOX的版本号）
#<CD>（在EVOX的界面上显示现在DVD驱内的碟片信息）
#<BIOSVer>（在EVOX的界面上显示用户BIOS的版本号）
#<KernelVer>（在EVOX的界面上显示XBOX内核的版本）
#<RDName>（在EVOX的界面上显示用户在[RDtools]所设的RDNAME）
#<Temp1>
#<Temp2>
#<SpaceC>（在EVOX的界面上显示C盘剩余空间）
#<SpaceE>（在EVOX的界面上显示E盘剩余空间）
#<SpaceF>（在EVOX的界面上显示F盘剩余空间，换大硬盘有效）
#<SpaceX>（在EVOX的界面上显示X盘剩余空间）
#<SpaceY>（在EVOX的界面上显示Y盘剩余空间）
#<SpaceZ>（在EVOX的界面上显示Z盘剩余空间）
#
Text=30,37,0.5,0x000000,0,"<Time><CrLf>MB Temp <Temp1><CrLf>CPU <Temp2>"
Text=28,39,0.5,0x808080,0,"<Time><CrLf>MB Temp <Temp1><CrLf>CPU <Temp2>"
Text=620,420,0.5,0x000000,1,"<Name> V<Version>"
Text=618,422,0.5,0x808080,1,"<Name> V<Version>"
Text=620,37,0.5,0x000000,1,"<CD>"
Text=618,39,0.5,0x808080,1,"<CD>"
Text=30,420,0.5,0x000000,0,"RD Name: <RDName>"
Text=28,422,0.5,0x808080,0,"RD Name: <RDName>"
LogoType=0
```

上面这些都是EVOX皮肤的一些参数设置，我们会在以后的学习中详细的讲到这个。

新版的增加了主板和CPU的温度显示。

```
[MENU]
Section "Root"
{
    Section "PLAY GAME"
    {
        Item "Play Game On CD","d:\default.xbe"
        Section "Play Game On HD"
        {
            sortall
            AutoAddItem "e:\games\"
            AutoAddItem "e:\hddloader\"
        }
        Section "Play EMU games"
        {
            Sortall
            AutoAddItem "e:\emu\"
        }
    }
    Item "DVD Player","e:\APPS\dvdx21\default.xbe"
    Section "XBOX TOOLS"
    {
        SortAll
        AutoAddItem "e:\APPS\"
    }
    Section "System Utils"
    {
        Item "Skins",@13
        Item "Settings",@9
        Item "Backup",@11
        Item "Flash BIOS",@1
    }
    Item "MS Dashboard",@3
    Item "Reboot Xbox",@5
    Item "Power Off",@10
}
```

——玉米：最后这个菜单[menu]这里都是什么啊，好混乱……

潜水：我们重点讲一下[menu]，这里比较重要。

在这个INI里我们设定工具软件放在E:\APPS\，游戏放在E:\GAMES\，模拟器放在E:\EMU\，而拷贝游戏从光盘到硬盘的工具HDDLOADER会自动建立E:\HDDLOADER这个目录。从颜色上来区分，红色的部分是固定的语法，不能更改。绿色文字部分是显示在屏幕上可以看到的菜单，可以自己定义，蓝色部分是具体运行文件的路径，由玩家自己放置文件的路径而定，这个ini定义的这些工具都是放在E盘，如果换了大硬盘的话那就还要加上F盘的游戏、工具、模拟器的路径了。这就是这段话的结构了，你对比一下上面的[menu]里的语句，看看是不是找到一些规律?

——玉米：啊，果然！在整个的一个Section "Root"下面就是大括号下的Section "PLAY GAME"、Item "DVD Player"Section、"XBOX TOOLS"、Section "System Utils" Item "MS Dashboard"、Item "Reboot Xbox"、Item "Power Off" 这些都是显示在EVOX主界面的东西了！

潜水：哈哈，是啊，果然够聪明！

——玉米：然后在Section "PLAY GAME"这个选项下面又、Item "Play Game On CD"、Section "Play Game On HD"、Section "Play EMU games"这三项被一个大括号包着，就是说在菜单主界面上选一下PLAY GAME，就会再显示出这三个子菜单选项。

潜水：正确！

——玉米：嗯，这就有问题了……

潜水：什么问题？？

——玉米：这一段被括号包着的是什么意思?

```
{
sortall
AutoAddItem "e:\games\"
AutoAddItem "e:\hddloader\"
}
```

潜水：这段的意思是把E:\GAMES\，E:\HDDLOADER\下所有可执行的DEFAULT.XBE搜索出来，列在屏幕上以供选择，这样只要你把游戏COPY到E:\GAMES目录下，或者利用HDDLOADER工具COPY的游戏，都可以在选择：PLAYGAME→Play Game On HD后，你要的东西就全部自动出现在屏幕上了！

——玉米：啊，这么方便啊，太好了！那么Item "DVD Player","e:\APPS\dvdx21\default.xbe" 又是什么意思哪?

潜水：因为DVD 播放是一个常用功能，所以单独把他放在主菜单上，方便直接选取．而下面在Section "XBOX TOOLS"里定义了自动搜索APPS目录，所以选取XBOX TOOLS 菜单后，也能看到DVDX的选项．

——玉米：哦，我明白了，ITEM的作用就是定义一个硬盘上的可执行程序（可以是游戏，工具，模拟器）显示在屏幕上的菜单界面里，以方便选择．而SECTION可以定义一类可执行程序，SECTION的下面可以再用ITEM单独定义一个，也可以用SORTALL+AutoAddItem来自动搜索多个．哈哈，我要把Item "DVD Player","e:\APPS\dvdx21\default.xbe"改成

Item "我要看DVD ","e:\APPS\dvdx21\default.xbe"

怎么样？？强吧!!!

潜水：-_-!!!改是可以随便改的，可是EVOX还不支持中文菜单显示呐……

——玉米：啊!$#%@#%@

潜水：如果硬盘东西很多，用 ITEM一个一个的去定义是很麻烦的，而学会活用SECTION分类，就会方便很多，可以设计出自己的非常漂亮方便实用的菜单了！

——玉米：最后一个问题！那个 @3 啊，@5 这些符号是什么? Item后面不是应该跟一个执行程序的路径吗?

潜水：嗯，这些@是调用一些特殊的功能的，而这些功能是EVOX自身提供的，其实你从引号内的文字定义也能猜出个八九不离十，常用的功能如下：

@13 更换EVOX的背景。（对应C:\SKIN目录下存放的SKIN文件，可以自己制作哦，这个以后会详细讲到）

@9进入EVOX的参数修改界面；修改的结果直接反映到EVOX.INI

@11 备份XBOX的硬盘密码；BIOS，EEPROM到C:\BACKUP（很有用，一定要把备份结果传到PC上保存好）

@1 刷写FLASH芯片，升级BIOS就靠它了！

@3 调用XBOX的原始界面；视频，音频的设置还是要用到原始界面的。（对应EVOX.INI里的MSDashBoard=" "）

@5 重新启动XBOX；功能相当与RESTART

@10 关闭XBOX（@10和@5 是很有用的东西，重启和关机都不用到机器跟前去了：））

3752版的EVOX增加了更加人性化的命令。

比如说老版EVOX关机：

ITEM "POWER OFF",@10

新版可以写为：

ITEM "POWER OFF",ID_POWER_OFF

这样的好处是不用再去记忆@NO.的具体意思了，省了不少的事儿。

——玉米：呼呼，太强了。这个INI文件编辑完后传到XB的C盘根目录下就可以了吧。

潜水：嗯，不过为了不让刚才我们定义的工具和游戏目录空着，我们还需要往里面装点儿自己经常用的东东。

——玉米：那去哪儿找那些XB的常用工具啊？？

潜水：其实经常上网的朋友都能找到哪儿有下载，只要去搜索引擎上搜索关于XB的关键字就会出现很多XBDIY的网站，先在这里推荐一个http://www.biteable.pwp.blueyonder.co.uk/index.htm

——玉米：这个站我去过，很简洁，包括EVOX、BIOS、还有XB上的实用工具、PC上的针对XB的软件等等，非常的全。

潜水：这个站里的EVOX的RAR文件里是包括两个INI的那种，一个是XB的原配硬盘的INI文件，另一个是XB换了大硬盘的INI，当然两者的区别不是很大，只不过换大硬盘的INI文件里加入了对F盘的一些设置，大家可以对比的看一下，然后自己修改一下XB原配硬盘的INI文章，如果懒得看那两个INI就不如直接用上面我们做例子的那个。

文：杭州 郭晶

SHINOBI《忍》SUPER难度全S级评价

取得方法

要拿下《忍》SUPER难度下全S级评价，最主要的是要能取得BOSSPOINT（当然是取满分，也就是A关两万，B关三万），也就是要瞬杀所有BOSS，所以我以下的文章以介绍Super难度下瞬杀所有BOSS的方法为主。

要对Super难度下所有BOSS瞬杀的必要条件是使用得到三十个胧币后出现的苍蛟龙，因为三人中他的攻击力最高。首先大家要明白，只要不是用恶食直接砍到BOSS，都不计算到砍到BOSS的总刀数内，也就是不影响到瞬杀。众所周知，在Super难度下，BOSS的防御力大幅增加，即使使用苍蛟龙也不一定能一刀砍死（以下简称瞬杀）BOSS。经过我的研究，我发现只要利用一些BOSS的防御弱点（防御弱点是指BOSS在做某些动作时防御力大幅下降的时机，BOSS表现出防御弱点的时间都比较短，故较难发现和利用）就能对每个BOSS进行瞬杀。这非常有利于拿Super难度下的S级评价。以下是我瞬杀Super难度下的各个BOSS的心得，使用人物为苍蛟龙。

1-A：武装直升机



第一关就是一个难点，此BOSS没有背后攻击判定。即使你杀光所有的敌兵再去砍BOSS也只能砍2/3的血左右。瞬杀的方法是站在直升机下面砍它放出来的导弹，导弹爆炸，BOSS是会减血的，而你只要砍中导弹，自己则可以毫发无损。只要砍到它剩一半血左右，这时对它杀阵已绰绰有余。当然砍导弹的技术还是要练一下的，最好的方法是站在它正下方，等它放导弹时，马上锁定导弹攻击，一般会砍掉一颗，引爆三四颗，接着它还会再放，再次锁定攻击就能把剩下的几颗引爆了。顺便说一下，手里剑也是能引爆导弹的，不过效果不理想。

1-B：苍蛟龙

最简单的BOSS之一。他仍旧很白痴，还是会跳楼自杀的，不过每次少的血比以前的几个难度少多了。不过只要有耐心，他会跳到只剩一丝血，等他跳个四五次，就能绕到他背后用杀阵对他瞬杀了。

2-A：一男一女

本关有两个BOSS，杀掉四条狗之后是不能瞬杀任何一个BOSS的，不过只要先放手里剑打你要先杀的那个BOSS，放手里剑可以打掉1/3的血左右，然后就能杀阵了。

2-B：魔化直升机

方法和第一关相同，不过它防御力高多了，要有耐心的砍导弹，难度比第一关高出不少。

3-A：伯乐

也是直接用杀阵就能解决的BOSS。打他时应先将不在他面前的忍犬引到中间杀光，然后杀他面前的三只忍犬，动作要快，因为他会逃跑。然后绕到他背后瞬杀。

3-B：虎头蜘蛛

这关又是一个难点。一共只有五只小蜘蛛，此BOSS又没有背后攻击判定，直接杀阵的话只能少它一半的血左右。经过我的研究和实践，此BOSS的防御弱点为它向上爬或向下爬的时候，抓住时机方能瞬杀。

4-A：焰

又是一个简单的BOSS。先用空中杀阵杀光天上的敌人，取消锁定，找到焰，接近他，锁定，绕到背后，瞬杀。找到焰稍微一点，其实你在杀空中的敌人时就应该注意焰的方位了，这样便于你第一时间找到他。



4-B：巨蛾

最难的BOSS之一。此BOSS也没有背后攻击判定，打她背后只能听到"听"的一声。她的防御弱点是她抖动身子的时候，她抖动身子的时间较长，要命的是她很少抖动身子。跟NORMAL时不同，当她召唤出小飞蛾时要马上用杀阵，因为时间一长有一两只小飞蛾就会飞到离中间高台很远的地方，不利于杀阵。但是怎样刚好把最后一刀留给飞蛾姐姐呢，还要看各位LUCK值的高低了。这关我打了好几遍才过。

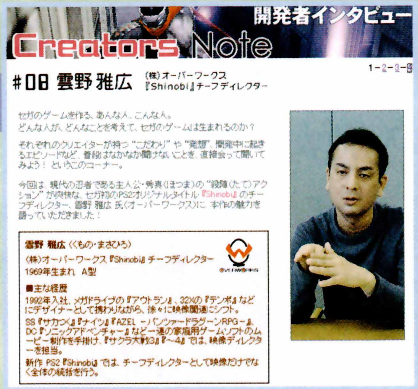
5-A：金刚

很平常的BOSS。杀光所有空中的敌人后在他身后用杀阵解决他。当然可以先送他一枚手里剑。

5-B：玄九蛇

虽然此BOSS没有背后攻击判定，但是由于足够多的小蛇，只要把最后一刀留给他，就能将其瞬杀。

6-A：刻



又是一个简单的BOSS。在墙上杀光所有的机器兵后，用手里剑定住他，然后背后一刀。注意应先杀阵离他较远的空中小兵，并且不要落地。

6-B：古代机械YATSURAO

最难的BOSS之一。当此BOSS双手抱在胸前时，可以跳到他的手上再跳到他的头后面攻击，但是由于他没有背后攻击判定，所以和直接攻击正面的威力相同。由于他强大的防御力，即使用最大的杀阵都要三刀（一刀能砍他大约1/2不到一点）。只有利用他的防御弱点，他有一招嘴里吐冰气的攻击，但是他每次吐之前都会先吸一次气，此时靠近他是不会被攻击到的，而这时就是他的防御弱点，一刀瞬杀他吧。当然，此关的时机较难把握。一般他在放出第二批四个小兵后会吸一次气，机会就在瞬间。

7-A：朱刃

一个可怜而又简单的BOSS，背后杀阵就能将其瞬杀。

7-B：苍蛟龙

最简单而又最难的BOSS之一。说他简单是因为只要用杀阵在他背后一刀就能瞬杀他，然而要绕到堂堂苍蛟龙的身后又岂是一件简单的事呢。在S级难度下用踢腿加瞬移的方法只能移到他侧面，而侧面一刀只能减他3/4的血。当你接近他，只要稍等片刻，他就会对你一阵乱砍，如果你在此时攻击他而又运气好的话是有可能砍到他背面的，不过几率不大。最好的方法是砍死八个小兵后立刻锁定他，然后按L1使他和你正面相对，然后取消锁定朝他正面冲去，快接近他时起跳，在跳到他背后的上空时马上锁定并按冲刺键○，最后就是致命的一击了。此法绝对实用，难在动作要敏捷准确，稍加练习便能掌握。

8-A：大门

一扇门没有不能一刀瞬杀的理由。杀光门前空中的敌人和棍式神后，把最后一刀留给大门。

8-B：产土蛭户

总BOSS，一个超级令人恶心的东西（他应该不是人吧）。因为经历过风风雨雨的你已经拥有了超高的忍术，所以如果你的LUCK值是255的话，通过这关是百分之一百的事。当你砍死

所有的符咒后只要它不是处于无敌状态，你都能够瞬杀它。一般有以下几种情况，当它在空中攻击后（最好是那招五道白光后，因为硬直时间最长），先取消锁定，然后跳到它背后，锁定，瞬杀；在他地面攻击后，接近他，踢腿破坏它的防御，然后马上绕到背后瞬杀；最后一种情况是最简单的，不过时机把握较难，就是在它的旋转攻击后，也许是它头晕的缘故吧，此时攻击它的话，它是不会防御的，而且硬直的时间也很长。

EX STAGE：金刚

此关的金刚与5-A的金刚没有任何区别，但是由于周围的敌人最多只有四个，所以背后一刀只能砍其3/4左右的血。这就要靠棍式神的帮忙了，因为棍式神的攻击是会伤到金刚的，等金刚少到3/4血以下就能对其瞬杀了。不过实际操作时有一定难度，因为棍式神的攻击力高，而苍蛟龙的吸魂速度又快，所以一不小心就死了。最好的方法是看到自己在减血了就杀一两个棍式神，由于打死棍式神后会留下补一半血的道具，而且棍式神是会不断补充到四个的，所以维持生计是足够了。只要有点耐心，你一定能瞬杀他。此关瞬杀他得到两万分。最后说句题外话，EXSTAGE要拿S级评价其实还有一个简单但是更需要耐心的方法，由于某些关卡（如第三关）敌人是会不断出现的，所以只要不停的用杀阵就能不断的累积分数，从而得到S级评价。

■下面我讲一下拿SUPER下全S的一点心得：

1：要拿SUPER下全S光靠BOSSPOINT是不够的，路上一定要多用杀阵杀尽量多的敌人。KILL百分率尽量100%，而TATE POINT当然是尽量多了。

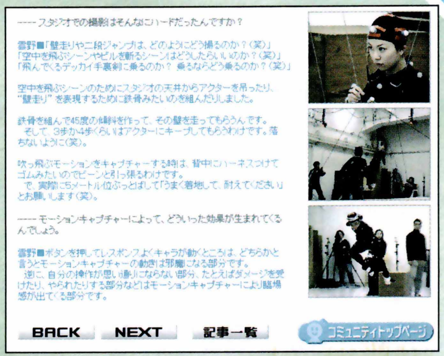
2：为保证BOSS战的顺利进行，在打BOSS时尽量保持全血和剑魂全满状态。本游戏在进入每一关的BOSS场景前基本上都有一批高大威猛的敌人带着一批弱不经风的小兵出现，你的目标就是一次性杀阵杀了他们，那就肯定可以以完美的状态面对BOSS了。

3：手里剑需要经常使用，特别是打一群敌人时，八方手里剑能让你事半功倍。不过对于那些底下是深渊的空中敌人最好不要用，因为他们一旦中镖就掉进深渊死了，但那是不算入你的KILL百分率的。同样要注意的是如果地上的敌人被你砍入深渊或者自己不小心掉了下去也是不算入你的KILL百分率的。

4：真正打SUPER下的S级评价时你会发现有些关卡路上才是难点，像5-A，6-A，8-A。因为这些关卡的BOSSPOINT只有两万分，所以杀阵路上的敌人就很重要了，而这些卡关的路途却异常险恶，光是走到底已经很难了，还要尽量多杀敌人，并且还要用杀阵杀。一不小心的话，一个华丽的杀阵特写后你已经坠入无尽的深渊了。解决的方法没有捷径，惟有不断的练习。

以上差不多就是我玩《忍》以来的全部经验了，由于我水平的缘故，其中肯定还有不少BOSS的防御弱点没有被发现，但是我敢保证的是以上的方法绝对是可行的。由于此作超高的难度，我知道很多玩家玩这只游戏时退缩过，甚至想放弃过，我也有过同样的感受，但是既然玩《忍》了，大家就要有忍的精神，决不能因为一点挫折而放弃这只超级经典的动作游戏。说了这么多，其中具体的过程还要各位自己细细地去经历和体会，我相信只要我们有信心就一定能将杀阵进行到底。

五六月份正是游戏淡季，这篇文章相信又能让许多玩家从新回到shinobi的阵营……



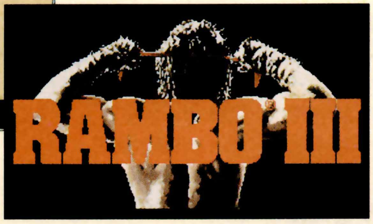
原来“忍”也动用了MOTION CAPTURE，以制作出更加流畅逼真的动作。可话说回来，如果不能把画面提高到60帧，那动作捕捉也是毫无意义的行为，照样别扭。

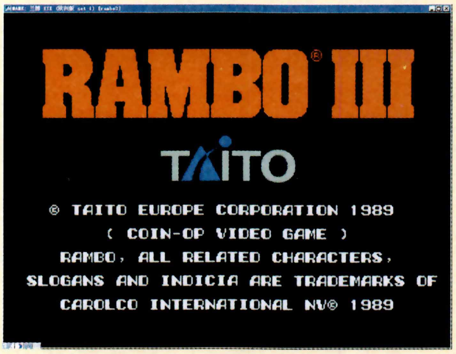
MAME新发现！超老的“新游戏”RAMBOⅢ-SET1！天语感觉超难打！虽能爆机，但是难免要连一次币……



一上来就是阿富汗野外，有点第五关的意思？欧版SET1的BOSS设定与美日亚版相同，而且在打BOSS之前会出现敌人的准确数量——人数、坦克数、飞机数完全正确。

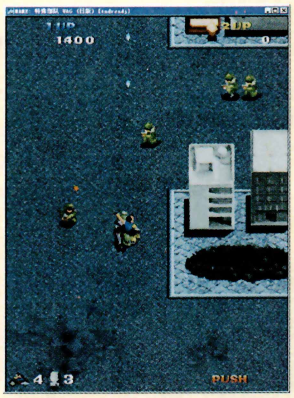
不过确实太难了，打到最后一关时敌人的子弹简直是无法躲避，也不知是怎么搞的。而且打最终关底“肥直”时，无法续币……



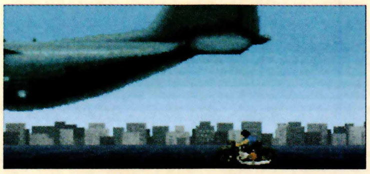


图片清楚的告诉我们，这是欧洲版的游戏，超难的敌人设定，兰博射击时的命中概率变小，而敌人命中兰博的可能性却大增……

←泰托在当年是极其神勇的厂商，今日亦有名作街机。



MAME将我们带回过去……



那时候的游戏真的是好玩。当年天语常打的“兰博”左边的机台就是这个TAITO骑摩托的THUNDERCADE。



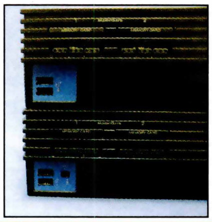
电击看板

【突然发现北京街头的美女多了】【文：大象君】

大象是HALO狂，现在就在YY 2代游戏时的感觉。



↑50000型的包装右下角有黄标“+”。



←新PS2取消了无用的火线口，并在机器开关处内置了遥控受光板。

沸沸扬扬的“非典”虽然还未尘埃落定，但这些日子的生活已经趋于正常，看着每天报道得病人数不断下降，活着的心情轻松了许多，也有了街上转动眼球的情致。

虽然疫情已被国家控制，但北京的街头车站，无论男女老少，皆是口罩一片。为了更好地将病毒谢绝体外，所以口罩的尺寸不能小了，一定要把整个下巴和鼻梁包住才算安全。由于大多只露出水灵灵的眼睛，所以大街地铁里姑娘们的尊容都在口罩下显得那么有深度，让过路的我不知哪个才是美女，反而对其各个有点浮想联翩。

原来，口罩也有美容作用，尤其是当所有人都戴的时候，北京街面似乎也因为这含蓄而未知的美扮得靓丽了些。

之所以有心情扯出这些闲天，主要还是因为E3展给了伙计们一个不大不小的恩惠。为了能让读者第一时间掌握本界E3展盛大的状况，所以“电击编辑部”特地赶制出了一个E3特辑。

由于时间紧任务重，所以我们只拿到了一些很粗糙的资料，但就现在这个时间=金钱的时代，为了及时满足上帝的胃口，我们只有牺牲质量，换取效率了。所以如果伤着您的视觉，还请见谅。只要您可以第一时间看到有关影像资讯，并且有所感动，那我们就欣慰无比了。

同时，为了照顾大势，所以本期“电击收藏”一些固定栏目不得不给E3让道，不知是否让一些朋友感到失望，对您的不满，我们也只有表示道歉，争取下次补上。

不过，由于一些栏目借E3盛会逃过一劫，所以不少编辑正暗中偷乐——终于可以多睡两天觉了……

电击加油站

■被你们骗了！

恶魔的歌空灵脱俗，可惜感觉最棒的一曲《失われた彩绘》残缺！不可原谅！

天使篇略显娇情，与恶魔城的音乐放在一起如同低级花瓶（心跳）插着一束好花（恶魔）。

对了，“动新”的出版引起俺老友“WC”的不满，认为是谋杀钱包。建议去粗取精，合二为一，可以增刊形式泡制“电玩功夫茶”之类，既有茶又有点心，相辅相成，不亦快哉！

（广东 YESHOW）

总帅按：把“心跳”说成低级花瓶，小心心跳迷的板砖。《动新》AKIRA负责，要《动新》和《电新》合并，玩家还不左右夹击，板砖乱飞。还是各回各家，各找各妈好。

■这次点心让偶有个非常不满的地方，就CD而言。那首《I AM THE WIND》的歌词真是漏洞百出；糊弄一下别人还可以，可也不能在我们这些“恶魔老鸟”面前卖啊！现在罗列一下：

左列12行IS ALL I HAVE TO GIVE前应有一句AND THE BEST IN ME；右列10句KNOW印成KNOWN（DON’T后怎么用过去分词呢？要注意形式！）；倒数第三、四句YOU SEE印在一起，WIND1出现两次；真的懒到空格键也不想按的地步吗？最后一个词ONE印成ON……（汗），难道我买的是D版？T、T（偶们的山根ミチル大人啊！这么好的词被写成那样，你不出来说句话吗？）

当然也不是没有好的地方，这次收录了《CHAOS LEGION》的那首《FLY》令俺兴奋异常，这下不用到处狂找押尾学的EP碟了。

《真·三国无双3》的影像爆笑啊……以后多做类似的东东吧！

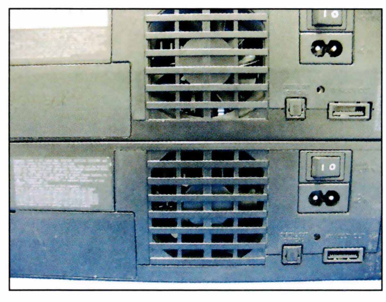
（南京 FILA）

总帅按：几天前，一位小编把一封信扔在我桌子上说：“看一个小丫头训你呢！”这位FILA小姐才15岁，伶牙俐齿，而且毫不客气，弄得总帅满头大汗。错字是《电软》的传统，现在由中而洋，中西结合，旧病未愈新病又发。最想的回答是谢谢你，下次改。不过总帅敢说这话吗？错字可是《电软》的传统啊！九年一贯制，岂是总帅改得了的。说正经话，做个合格的编辑不容易，不是认识俩中国字就能当的，我服了。

■本期的《月下夜想曲》有三首是我听完以后掉下眼泪的，我突然回想起四年前玩《月下》时的快乐。而那时，我才四年级。说句实话，我感谢你们，我佩服你们。你们是个合格而又在不断努力的游戏小编。没有你们就没有我们的快乐，没有你们就没有我今天的激动心情！现在，我虽然在军校上学，但我还是永恒把游戏放在第一位。游戏不仅给我带来快乐，而且也是我们的第二职业！最后，祝愿所有的杂志社小编工作顺利，身体健康，把《电新》搞的越来越棒！

（吉林 杨帆）

总帅按：少年时代的回忆总是充满了感动和温馨。慢慢的会感觉到青春期的痛苦与残酷。谢谢你的鼓励，刊登这封信也是向所有购买《电软》、《电新》的解放军官兵致敬。我们经常收到部队、警察、消防战士的来信，最远的来自西藏边疆。如果《电软》、《电新》能给你们军营生活带来一点快乐，我们真是再苦也值。我真想为你们多做些什么！

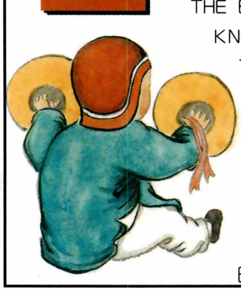


↑50000型PS2时的排风扇叶片数目比30000型多。

■等了这么久，终于在“点心”中见到心跳的CD了。但作为一个“真·心跳迷”，我认为没有收录2代的歌是最大的败笔。不仅如此，连心跳剧场的几首主题歌也没有。就我们这些玩过1至3代的心跳迷说，金月真美的歌已经远不如野田顺子的歌来得好听。不过很欣慰的是能够再次见到她（应该是听到才对！），这样就足够了。如果有机会的话，我希望下次能够让我们推荐。个人认为“彩の爱歌”中的“日曜日の雨のように，OVA中的“MAYBE LORE”、“BEGINNING”、“泪の雨”，2代的“勇气の神样”、“あなたに会て”、“对战方块”中的“FOR YOURSELF”、“MEMORIES RING ON”中的主题曲“想い”、“DANCING SUMMER VACATION”中的“GOALSTART”以及1代的几首钢琴曲，“虹色青春”中的新人秋穗实的BGM都是很不错的曲子。另外，我认为野田顺子版的もと！もと！ともめき比金月真美版的要好听很多，这是这张CD最让人满意的地方。如果再做一次的话，我相信有很多人赞同我的选择的。

（温州 任星）

总帅按：这位是“心跳”迷，似乎比“恶魔城”迷少一些。不过也不是善茬，连歌手都有讲头，总帅有点招架不住，不得不甘拜下风。谢谢你，有机会再亡羊补牢吧！





最终幻想系列黑金珍藏CD第三弹 完美曲目一览



1、“FFXI开场旋律”～Legend－The Crystal Theme,Memory of the People,Memoro de la Stono,Memory of the Wind～
2、Vana'diel March
3、San d'Oria王国
4、Ronfaure
5、战斗旋律
6、Chateau d'Oraguille
7、Batallia Downs
8、Bastok共和国
9、Gustaberg
10、金属制品
11、Windurst同盟
12、Sarutabaruta
13、海贼
14、战斗旋律（第二版）
15、Selbina
16、序幕之前奏
17、Tarutaru Male
18、地牢中的战斗（第二版）
19、Vana'diel March（第二版）


电软今天你看了吗？

更多优惠 更多惊喜 就在博凯利欣

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器　1720
微软128位X－BOX套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张　1950
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）　450
PSONE：袖珍游戏机套餐：主机＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选）　650
PS2代游戏机套餐：39001型/30006型/30002型/39007型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋电源＋AV线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选　2100/2000/1980/1850/1780
PS2代游戏机原配：39000型/30006型/30001型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线＋完美直读（无需引盘）　1550/1500/1480
PS2代3色限定版主机39000型(原配振动手柄＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋大电源＋AV线＋完美直读＋20款游戏) 颜色：银色、蓝色、粉色　2250
PS2代新款50000型主机(原配振动手柄＋大电源＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋AV线＋20款游戏)　2100
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）　680/630/580/550
任天堂：NGC主机＋手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选）　1550

GB GBA 单机

GBASP主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)　750　颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP皮卡丘限定版主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)　980　颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）粉透、蓝透　660
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透　420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 黑/桔黄　610
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透　550
GBA2002皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 银灰　630
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　350/200/165
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选　680
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　430
GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选　260

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送日本哈罗复读机一部、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋完美直读＋电源＋AV线＋20款游戏自选　1250　型号：30001/30006
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）　410　型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）　350　型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）　315　型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选　260/320
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）　450/380/350
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选　400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内　400元　超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源　320
NEC主机（手柄、电源、AV线、游戏）250元　GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选　280/130/110/230
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元　NGP彩机＋送两盘卡 220元　WSC手掌机＋送卡2盘　250

主机50元/台　GB机20/台　快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

A、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感)　230
B、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏)　480
C、足球跳舞毯（想感受一下在足球场上的感觉吗？只要拥有了足球跳舞毯，在家里就能梦想成真，要让您感受到足球场上的刺激，可适用于各种游戏机。要想发挥您的足球技巧，快快拥有足球跳舞毯　210
D、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）　750
E、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！　220
F、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）　90
G、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求　150
H、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲　160
I、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
J、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏　120
K、GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现　32M/170；64M/220
L、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）　350/550
M、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）　280
N、GBA便携式音箱（可安装在GBA上，可让您享受到更加逼真的游戏音响效果，想体验一下GBA的影院的效果吗？只要拥有GBA音箱会让您梦想成真）　80
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力　180
P、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机　300
Q、VCD＋MP3＋CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）　385
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色　380
S、GBA128M可录机可录卡：自带时钟、年历为您刻录游戏提供方便更快捷的游戏方式　450

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠、并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

X－BOX原震动手柄	160	DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA夜用灯/背光灯	20/30
X－BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE旅行充电电源	150	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA后盖/放大镜	15/17
DC手柄 原装/组装/格斗/震动手柄	63/30/30/50	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PSONE VCD卡	180	PS2原装光头	280	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBASP锂电充电器	60	GBA手柄式槽甲	30
DC原装记忆卡（带屏幕）	80	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBASP超强耳机	30	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP保护镜面	20	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC原装光头	120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP万用包/对战线	30/20	GBA耳机＋收音机	30
DCVGA/万用VGA	39/200	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB万用对战线/放大镜/夜用灯/贴膜	10/15/10/8
DC用PS模拟器（DC上可玩PS游戏）	80	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBA万用振动护腕/彩色机壳	60/50	GB彩/薄/厚电源/GB彩/薄/机壳	8/15
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	GB彩/薄/笔式充电器/把式充电器	25/30
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	PS2 打敌器	180	GBA车载充电器	40	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA透明皮套/对战线	10/15	PS2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBA镜面/摇杆	10/10	GBA攻略全书(并附送游戏金手指)	40

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件　满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

CBA单卡区

GBA恶魔城3－小月圆舞曲（中）	80	GBA荣誉勋章	65	GBA黑色细胞ZERO	75	GBA机器人大战R（中/日）	80/75	GBA实况62002最终版（PS2版）	88	GBA怪兽之门	90	GBAJ联盟创造球会2/A	85/75
GBA烈火之剑	95	GBA数码宝贝中文	75	GBA陆行鸟（PS版）	70	GBA机器人大战A（中/日）	65/60	GBA洛克人2 EXE3	75	GBA牧场物语2	80	GBA死亡之屋弹珠台	75
GBA合金装备(PS2)	80	GBA古墓丽影中文/古墓丽影(PS版)	80/75	GBA黄金太阳(中/日)	75/65	GBA游戏王7－决斗都市传说	95	GBA胜利十一人(PS)/2002	68/75	GBA封神演义PS版	80	GBA钻地小子A	75
GBA分裂细胞	80	GBA最终幻想战略版	85	GBA皇家骑士团(中/日)	80/65	GBA口袋数码暴龙蓝宝石(中)	90	GBA街霸3 /街霸EX	80/68	GBA红色警戒PS版	85	GBA玛丽2代/3代/4代	45/50/55
GBA疯狂出租车(PS2)	80	GBAEX新血/拳皇/拳皇2	63/68/70	GBA恶魔城(中/日)	65/60	GBA口袋数码暴龙红宝石(中)	90	GBA心跳回忆2	80	GBA超魔界村R	60	GBA星球大战	70
GBA勇者斗恶龙怪兽篇	80	GBA口袋妖怪（蓝宝石版）	80	GBA恶魔城2(中/日)	80/70	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA梦幻迷宫2	80	GBA火焰纹章（中/日）	95/85	GBA漫画家物语	80
GBA007明日帝国PS2版	75	GBA口袋妖怪（红宝石版）	80	GBA快打旋风1/2	60/70	GBA光明之魂中/日	80/70	GBA中央大陆之战	70	GBA天使之翼	85	GBA鬼眼狂刀	70
GBA烈火徽章	80	GBA口袋妖怪(蓝宝石中文)	90	GBA龙战士/龙战士II使命之子	55/70	GBA鲁娜传奇（PS版）	70	GBA美少女麻将中文	80	GBA恐龙危机	85	GBA萨尔达	70
GBA沉默遗迹（中/日）	85	GBA口袋妖怪(红宝石中文)	90	GBA三国志（霸王大陆中文FC）	70	GBA幻想水浒传	68	GBA梦幻世界杯	85	GBA GT2（PS版）	70	GBA超级忍(PS2版)	80
GBA光明之魂2	90	GBA口袋妖怪翡翠中文	90	GBA沉默阻击手（PS版）	75	GBA纯情房东俏房客	75	GBA特鲁尼克大冒险2/中文	75/75	GBA彩虹6号	85	GBAFIFA2003足球	75
GBA三国无双2(PS2版)	80	GBA真女神转生光之书/暗之书	75	GBA坏瓦里奥/3	65/70	GBA铁拳A	75	GBA生化危机PS版	95	GBA大航海PS版	90	GBASEGA拉力3	68
GBA指环王/指环王2	75/95	GBA超级机器人大战OE/中文	70/80	GBA魔法假期中/日	85/70	GBA高达战记	95	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA实况足球6 PS2版	88	GBA壮志凌云	65
GBA黄金太阳2/中文	110/150	GBA超时空要塞(PS版)	80	GBA索尼克1/2	70/80	GBA风之克罗诺亚1/2/3	60/85/70	GBA星际争霸	70	GBA美少女麻将	75	GBANBA2003	70
GBA口袋妖怪(蓝宝石时钟中文)	90	GBA梦幻模拟战（PS版）	85	GBA星之海洋	70	GBA梦幻之星中文	90	GBA樱花大战	80	GBA棋魂	75	GBA真人快打4PS版	70
GBA口袋妖怪(红宝石时钟中文)	90	GBA魂斗罗（PS2版）	80	GBA马里奥赛车/V拉力3	60/60	GBA太阁立志传	80	GBA 皇牌空战（PS）	80	GBA古惑狼PS版	75	GBA银河之星中文	85

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街霸2……130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代……180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯……185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人……160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机……185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号……150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3……150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台……165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

GB合卡自选区

黄金太阳1中文	40	大航海时代4中文	26	生化危机2中文	42	金庸群侠传中文	50	樱花大战2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	大金钢6中文	50	太空战士X	55	笑傲三国中文	55
黄金太阳2中文	60	天诛4中文（PS版）	60	生化危机3中文	43	勇者1＋2中文	27	合金弹头2002中文	45	心跳回忆2中文	45	实况足球2002	30	口袋妖怪红宝石	50	007明日帝国	40
古　墓丽影2中文	50	三国霸王大陆（FC版）	30	孤岛冒险4中文	45	精灵王妃传中文(网络)	70	帝国时代中文	50	心跳回忆（文艺体育）	36	射雕英雄传中文	29	口袋妖怪蓝宝石	50	光明之魂中文(GBA版)	56
超级机器人大战X	55	核金装备（PS版）	40	卧虎藏龙中文	53	七龙珠2002中文	50	盟军敢死队中文	40	幻想传说中文	30	格斗王2002中文	37	火焰文章中文(GBA版)	80	特种部队A－计划	43
机器人大战A中文	43	口袋水晶中文2时钟	29	牧场物语4/5中文	45	真三国无双2中文	60	星之海洋中文	27	幻想水浒传中文	60	2002灌蓝高手（PS）	35	机器人大战R2代	55		

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘、或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

PS2二手正版交换区

FF X国际版	160	FF X－2	200	超级忍	160	三国无双3	150	宿命传说2	135	决战2	180
王国之心最终版	120	实况6最终版	120	铁拳4	110	皇牌空战4	115	机器人大战a	180	机器人大战a	165
三国无双猛将传	150	魔颤2	260	鬼武者2	130	混沌军势	165	SD高达G世纪NEO	160	寂静岭2	160
核金装备	180	装甲核心3	130	ICO中文版	120	生化4	155	天诛3	180	星海传说3	195

本公司限有PS2二手正版软件可以，以旧换旧，手续费50元/每件，快件邮费20元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

河南闯关族电子电玩商行



网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

特好消息： 为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，暑假期间作如下活动 一：邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分抽奖。二：让利酬宾活动，凡持会员卡的客户活动期间，购买主机均可享受进价。三：每日前十位消费者在享受特惠价同时，获得精美礼品一份。

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号
收款人：葛谦 邮购热线：0371-3924564 邮编：450002

优惠套餐

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2150元
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2050元EZFLASH热卖中
GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售580元。

主机量贩区

PS2-30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1750元 邮费50元
PS2-39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1750元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 550元 邮费30元
手掌机：GBASP/GBA/超薄GB 880/530/200元 邮费10元
X-BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 2050元 邮费50元
NGC主机、原装手柄 1250元 邮费50元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
EZ128M卡+烧录器 480元（免邮费） EZ256M卡+烧录器 680元（免邮费）
本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！质优价廉！欢迎选购或查询，诚征各地代理商。



■ 河南闯关族已取得外姓科技GB机及游戏卡河南总代理资格 产品质优价廉，实行三包，省内代理正在招商欢迎加盟 加盟热线：0371-6967363
■ PS二手机 9002 9003/7501 530元/450元 主机 双手柄 AV线 电源 直读7000/5000 380元

闯关族比例模型工作室现已对外开放，望广大模型爱好者给予支持
地址：纬五路11号水利厅大门口闯关族鑫隆商行 电话：0371-5942030



GBA卡

恶魔城晓月圆舞曲(中)	45	决战三国(中)	56	鬼眼狂刀	40	麻将风云(中)	40	星之卡比	40	金手指	120元	彩虹六号	40	GT	25	索尼克	40
分裂细胞	40	魔界奇兵(中)	56	古墓丽影(中)	40	炼金术士	40	换装迷宫II	40	V拉力3	25	玛莉兄弟1/2	25	GTA	40	特鲁尼克	40
舞姿之刃	40	瓦利奥制造	38	荣誉勋章	40	电梯大行动(中)	40	神枪手 40光明之魂(中)	40	少年街霸3	40	快打旋风	25	铁鹰战机	25	机器人大战A(中)	40
天下统一	28	007夜火	40	幻想传奇	40	危险地带	25	太空战士	83	恶魔城1.2(中)	40	风之少年	25	沙罗曼蛇	25	游戏王5/7	40/85
弹珠台	40	勇者斗恶龙(旅团之心)	40	银河之星(中)	45	金太郎复仇(中)	40	黄金太阳2	83	成龙	25	东尼滑板	40	拳皇EX1.2	40	哈里波特1.2	40
GBA牧场物语	40	李小龙	40	疯狂的士	40	银河战士(中)	40	机器人大战R (中)	40	实况6	40	黄金太阳(中)	40	铁拳	40	魔法假期	40
忍者战警	28	真·女神转生III	40	红宝石蓝宝石(中)	40	机器人大战0(中)	40	三国志(中)	40	火焰纹章	40	皇家骑士团(中)	40	街霸	40	GBA卡带邮费10元	

GB卡

射雕英雄传	45	特种部队-A计划(中)	35	水浒神兽+数码	35	拳皇99/2000/2001	20/25/30	萨尔达中	15	鬼武者(中)	25	口袋红/黄/蓝/绿	13	游戏王1/2/3/4(中)	18/30/13/25
石器时代精灵王诞生(中)	80	星之海洋(中)	36	第二/三/五次机战(中)	15	太空战士4/8/10	14/14/35	时空/大地(中)	20	超级机器人大战F(中)	15	孤岛冒险1/2(中)	13/30		
光明之子(中)	35	仙剑奇侠传	48	生化危机(中)	35	洛克人X2	15	牧场物语1/2/3/4	14/18/18/30	坏玛莉2/3	23	红警(中)	30	邮费一盘8元	
幻想人生(中)	35	金庸群侠传	48	傲视三国(中)	25	风来西林(中/日)	45/30	三国志1/2	12	好玛莉2/3	15	鬼屋魔影(日/中)	40/48	每加一盘多2元	
迷失世界(中)	35	数码水晶	18	哈里波特(中)	45	勇者斗恶龙1+2/3/4(中)	20/28/38	心跳体育/文艺	32	吞食天地3(中)	15	古墓丽影1/2(中)	30/50		
笑傲三国(中)	35	真三国无双I/II	45	拳皇96/97	11/14			真女神转生(中)	15	口袋金/银/水晶/钻石/翡翠	18	越南战役2001	38		

高达模型

PG
60625 新 1：60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1：60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价） MG

MG
100 MSA-0011EXS高达 520
114215 新 MG 高达VER.KA RX-78-2 255
113781 1：100 MG MS-06F2 联邦军扎古
112818 1：100 MG 镜 GUNDAM 200
05569 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
05570 1：100 MG RX-77-2 钢加农 240
106042 1：100 MG 神 GUNDAM 200
100535 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 1：100 MG GP-03S GUNDAM 280
109464 1：100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240
105273 1：35 MG 机动警察INGRAM3 240
72575 1：100 MG MS-05B 扎古1 200
48290 1:100 MG-06S夏亚专用扎古 200
77633 1:100 MG MS-07B 赖巴专用老虎 224



70068 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
48129 1：100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
61220 1：100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320
59766 1：100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240
57919 1：100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200
77167 1：100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480
100567 1：100 MG MS-07B3 老虎改 240
78212 1：100 MG RX-93 υ GUNDAM 400
100584 1：100 MG MSA-100 百式 360
108827 1：100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM 224
72576 1：100 MG MS-09 陆战大魔 320
76371 1：100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1：100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320
77634 1：100 MG EZ-08 GUNDAM 240
52673 1：100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240
107724 1：100 MG MSZ-006C1 Z匹斯 240
52969 1：100 MG RX-78-3 GUNDAM 200

70949 1：100 MG NT-1 GUNDAM 240
71869 1：100 MG RGM-79 吉姆 200
193907 1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240
104021 1：100 MG AMX-004 卡碧尼 320
71420 1：100 MG FA-178 超级GUNDAM 320
100366 1：100 MG MS-18E 京宝矾 320
59290 1：100 MG MS-14 格鲁古古 240

HGUC
114213 1:144 HGUC PMX-003 THE-0 190
114207 1:144 HGUC FXA-05D/RX-178超级高达 160
76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1：144 HGUC AMX-011S扎古3改 120
74438 1：144 HGUC MSA-100 百式 120
75894 1：144 HGUC MS-07B 老虎 64
77071 1：144 HGUC RMS-106 高扎古 80
110534 1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80
78209 1：144 HGUC MS-09 大魔 120
78213 1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120

102407 1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80
103327 1：144 HGUC MSN-02 吉翁号 144
193908 1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120
107016 1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128
107720 1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1：144 HGUC MS-14F 绿勇士 96
73326 1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120
77166 1：144 HGUC AMX-011 扎古3
56316 1：100 EW-1双头龙GUNDAM 144
57137 1：100 EW-2飞翼GUNDAM 160
57131 1：100 EW-3杜鲁基斯3 200
59767 1：100 EW-4重炮手GUNDAM 160
59769 1：100 EW-5死神GUNDAM 160
60626 1：100 EW-6沙漠GUNDAM 160
116410 1:100 高达SEED 盾高达 175
114211 1:100 高达SEED 主角专用机 160
116403 1:144 高达SEED重装高达 96
另有各种新到高达扭蛋全套12只175元免邮费，特价：1:144 GP-03D武器库 990.00元

还有大量军事模型，BB战士及MG高达因版面有限详细目录请登陆我们的网站或打电话取得详细目录，电话：0371-6996122 邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

各地连锁店

金林市场A2044厅闯关族模型专卖店 电话：0371-6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎



苑陵商场一楼1559档 电话：6933721 焦水河
友爱路批发市场130号 电话：13014616604 魏潮
郑州大酒店小商品城闯关族游戏专卖 电话：6760427 联系人：丁先生
新乡：闯关族二百货二楼A区18号 电话：0373-2048332、13072656862 联系人：周鹏
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店 电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族 电话 0375-7895273 13071719237 联系人：李龙
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店 电话：0372-5937633 联系人：郑先生
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店 电话：0374-3126034 13323996936 联系人：杨国杰
许昌：健康路对面银鹰科技模型店 电话：0374-4362663 联系人：郭盈军
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店 电话：0375-2908152 联系人：王先生
焦作：学生路288号电玩基地 电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：振河数码广场厅1付1号育隆电子(黑豹音像上楼既到) 电话：13837871684 联系人：樊建义
南阳：工贸北厅东门口闯关族 电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍
石家庄：家游游戏机闯关族专卖店石家庄市工农路581号(四十一中对面) 电话：13582167006 联系人：刘明
南京：南京市中央路47号三联电玩 电话：025-6633134 联系人：张国庆
洛阳：新亚洲商场一楼北厅闯关族专卖 电话：0379-3251127 联系人：孟凡弟
许昌许昌市天平街恒达都市花园对面卓越软件 电话：13938909123 联系人：杨大鹏

郑重承诺： 阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系 诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564

网友世界 闪亮登场

28.80元

书+双光盘+手册

2003年上半年合订本(1)

《网友世界》首发合订本上市热销，近600页超大容量；精选内容打造双光盘；附赠64页《E博士新解》，含网络、系统、软件、硬件等500多个新问题的详尽解答！

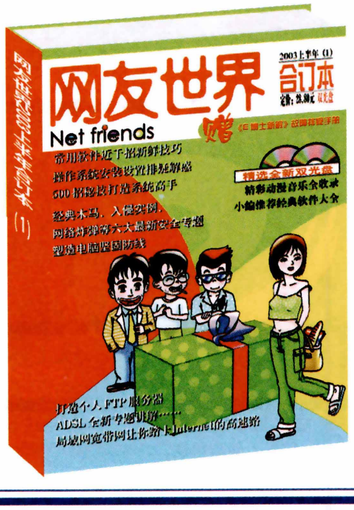
全 面 常用软件近千招新鲜技巧，操作系统安装设置排疑解惑，500招秘技让你成为系统高手。

实 用 经典木马、入侵实例、网络炸弹等六大最新安全专题塑造电脑坚固防线。

新 颖 打造个人FTP服务器、ADSL全新专题讲解……局域网宽带网让你踏上Internet的高速路！

过 瘾 精选全新双光盘，圣斗士1-5话全放送；精品系列Flash作品，爆笑欢乐无极限；最新、实用经典软件几百款，武装你的超级系统；欧美、日韩、国内外各地流行音乐专辑，百余首金曲MP3让你大饱耳福！

超 值 附赠64页《E博士新解》电脑问题答疑手册，让你动手排故障、做高手！



通信地址：北京市百万庄邮局22分箱《网友世界》杂志社 电话：(010) 88561391 88561392 88561381-84 转 6010/6020
邮政编码：100037 联系人：曹 霞 传真：(010) 88561392 E-mail：faxing@pcdiy.com.cn

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机（30001型+原装手柄+直读）	1580/30	PSohe 主机全套(含主机+手柄+电源+记录卡+直读)	550/20
PS2主机 三色限定版	2250/30	GBA主机 日版超低价	520/10
PS2主机（39001型+原手柄+直读）	1880/30	GBA.SP主机 日版 主机+电源 超低价	
NGC主机 NGC松下Q主机(可看全DVD)全套	2750/30	780(组) 880(原)/10	
NGC主机 (NGC主机+原装手柄+电源线+AV线)	1280/30	EZ-Flash 128m 420/10 GX-Flash 128m	
XBox主机 主机全套+直读	1880/30	370/10 EZ-Flash 256m 640/10	
DC主机 美版全套(含主机+原装手柄+电源+记录卡)	590/30	GX-Flash 256m 590/10	
3DO（主机+手柄+8款游戏+电源）	380/10	本店特请专业人士维修各种游戏主机并安装各直读立等可取	

周边及配件

PS2 D端子线（原装）	290/10	PS2 分量端子线	198/10	NGC 原装分量线	280/10
XBOX 分量线（原装）	290/10	PS2 原装遥控器	180/10	NGC 原装遥控手柄	290/10
PS2 铁拳4摇杆	260/30	PS2 金手指(卡+碟)	90/10	XBox 色差端子线	280/10
PS2 VR4 摇杆	380/20	PS2 原装手柄	130/10	XBox 原装遥控器	290/10
PS2 硬盘	1900/20	PS1 原装手柄	65/10	XBox 原装手柄	260/10
PS2 GT3 方向盘	880/30	PSone原装振动手柄	95/10	DC 原装手柄	58/10
PS2 激光原装枪	330/10	PSone 原装液晶屏幕	680/20	DC 原装记录卡	75/10
PS2 激光组装枪	90/10	PSone(HoR1)原 装手柄	60/10	DC 原装VGA	90/10
PS2 组装光头	250/10	PSone(主机+手柄+电源		GBA 原装保护贴面	40/5
PS2 原装光头	480/10	+记忆卡+原装屏幕)	1280/20	GBA 9-10小时大容量充电器	35/10
PS2 分量S端子线	150/10	NGC 原装 S端子线	190/10	NGC 记忆卡(4M)	28/10

软件

NGC 赛艇	140/10	NGC 星际火狐	350/10	PS2 铁拳4	180/10	PS2 黑色细胞	180/10
NGC 沙滩排球	380/10	NGC VR射手3	420/10	NGC 生化危国	280/10	PS2 高达	180/10
NGC 萨尔达	280/10	NGC NBA2002	280/10	PS2 真三国无双猛将传		PS1 机械人大战a外传	
NGC 阳光玛丽	400/10	NGC 炸弹人	400/10	（9.5成新）	280/10	（9.5成新）	180/10

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询(邮购GBA主机送游戏卡一盒(GB)二盒以上免邮资)

勇者斗恶龙	48/5	街霸方块	48/5	古墓丽影	48/5	简单任务	48/5
换装迷宫2	39/5	闪光舞之箭	48/5	鬼眼狂刀	48/5	光明之魂(中文)	48/5
世界传说	48/5	洛克人Zeo2	48/5	实况足球2	48/5	火焰纹章1.2	48/88/5
樱花之国	30/5	火焰之纹章 烈火之剑	88/5	忍	48/5	七龙珠ZERO	48/5
疯狂的士	38/5	炸弹人三	48/5	钻地先生A	48/5	游戏王6 7 8	88/5
决战三国	58/5	分裂细胞	48/5	怪兽农场	48/5	玛莉奥1 2 3	48/5
牧场物语	48/5	拳皇二	48/5	狙击手	48/5	龙战士1 2	38/5
恶魔城3（中文）	48/5	萨尔达 3	38/5	梦幻之星	48/5	蜘蛛侠	48/5
HUNTER*HUNTER	48/5	机器人大战A.O.R	各48/5	口袋红.蓝宝石(中文版)	48/5	分裂细胞	48/5
召换使子夜	48/5	指环王双塔	88/5	洛克人1，2	48/5	洛克人z2	48/5
F.F.T	88/5	指环王魔界	48/5	特鲁尼克大冒险	48/5	中央大陆战记2	48/5

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

上海市虹口区海伦西路87号川北店四川北路向东20米
电话：65872517 021-53837005
营业时间10：00--20：30(年中无休)
公交18.21.100.147路 轻轨明珠线

本店高价回收和贴模各种游戏主机，欢迎新老客户光临。

上海市黄浦区广西南路81号淮海店
电话021-53837005
营业时间：10：00--18：30(年中无休)
公交01.11.17.18.23.43.71路

长沙新世代

凡在"新世代"邮寄过GBA卡的玩友都知道，本店所售卡均为全新，本店绝不出售已经换过的卡带给各位玩友，（在封条无损的前提下质保4个月）

各位玩友："新世代"建议您：为保障您的利益，请您从邮局汇款或异地银行存款，请不要信中夹款，以免丢失。

限量日本转港全新DC主机(双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟)仅售550元。

PSone全新(主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源)仅售535元。GBASP(绝对原装锂电板)：875元(银蓝黑任选)

本店现已开展GBA低价贴换GBASP活动(注：需GBA液晶屏L/R键无损坏)贴换价格仅500元。

汇款地址：长沙市解放东路36号新世代电游（请勿忘邮费）收款人：李坚 邮编：410001 邮购热线：0731-4119826
投诉电话：13017191240 交行帐号：60142870643811901 建行帐号：4367422926170143221 收款人：李坚
邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版		梦游美国2001	15	D之食卓2(限)	32	2000奥运会	24	光明与黑暗	23	海豚	18
正版(非廉价美版)		VR战士3	14	世嘉拉力2	15	樱花大战4代	72	太空频道5	18	鬼屋2	37
格兰帝亚2	7	大战略珍藏版	98	梦幻骑士(限)	35	心跳带原记忆卡	68	疯狂的士1代	34	麻雀大战	24
刀魂	7	梦幻小天使	22	恐怖公园	25	世嘉钓鱼	18	ES事件	35	弹珠台	25
街头涂鸦(极品)	17	F1方程赛车	15	地狱勇士(限)	35	青之六号	27	索尼克10年限定	15	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均严格测试记录寄出，让您放心使用，万一还有问题三月免费必换，绝无二话)

恶魔城晓月圆舞曲中文	41	银河战士中文版	39	樱国之魂	23	新钻地A	38	彩虹6号	40
洛克人ZERO二代	40	古墓丽影中文版	39	玛丽3耀西岛/2/1代	23	创造球会	38	洛克人Z	40
幻想传说召唤血统	40	塞尔达传说三角力量	39	传说的斯塔菲	38	实况足球6	38	恶魔城月之轮回中文	38
007夜火	40	指环王双塔(128M)	85	正邪幻想曲	38	快打旋风	23	唐老鸭大冒险	41
街霸方块	40	海贼王ONEPIECE	38	麻将王中文	52	古惑狼	38	铁拳	38
火炎纹章2烈火之炎	85	真女神转身光/暗	38	沙罗曼蛇	23	索尼克	38	玛丽赛车	23
牧场物语4代	39	口袋妖怪红/蓝宝石	38	超时空要塞	38	瓦里奥4	38	龙战士1/2	23
瓦里奥制造	39	口袋妖怪红/蓝中文版	42	上海麻将	23	特鲁尼克大冒险	38	三国志中文	38
勇者斗恶龙旅团之心	39	魂斗罗	23	恐龙危机	40	露娜传说中文版	38	大泡泡龙	23
最终幻想战略版	85	街霸3	38	NBA2002	28	炸弹人故事	23	机械化军团	40
拳王EX2	39	世界传说换装迷宫	38	恶魔城白夜中文/日	38	火炎纹章	38	超魔界村R	23
世嘉拉力	38	星之卡比GBA	38	黄金太阳Ⅰ中文/2代	44/85	V拉力3	23	龙珠Z	38
鬼眼狂刀	39	空军三角洲	23	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	沉默的遗迹中文版	38	拳王EX	38
洛克人EXE3	38	沉默狙击手	38	光明之魂中文/日	38	皇家骑士团中文	42	罪恶格斗	38
风之少年(128M)	85	J联盟2002	38	机战A、R、OG中文	39	洛克人EXE2	38	蜘蛛人（电影版）	38

维修 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉(并保质三月)(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)。

配件类： GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	2.5/7/7/7/9	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)	25/49/165
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代	16/15/4/4/325	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖（注明颜色）	12/5/1.5/10/8	DC AV线/S线/风扇/驱动开关	12/13/29/8
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米	60/45/17
20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指	62/29/120	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘	85/4/19
EZFLASH128M/专用起子/无影冷光灯(长管)	425/9/33	PSⅡ原装光头（保证期三个月）/三用VGA	345/230
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	23/5/60	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	118/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/5.6寸彩色显示屏	48/18/435	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包	25/75/55
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	205	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡	47/13/25/125
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX	27/30/215
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	完美直读芯片（30000－30006R）（绝无焊点具体电询）	160～240
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	7/8/15/33	SS原装JVC新光头/驱动板	90/75
光头支架/光头数据线/延长线/电机线	45/15/4/4	SS直读IC/制转/加速卡/记忆卡/金手指3合/AV线	55/25/90/8
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	25/27/45/30	手柄/导电胶/十字架/电源板/原装无线手柄（双）	9/2/2/34/125
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘	18/22/20	NGC原装/组装手柄/专用电源/XB美版手柄	175/45/90/95
DC原装/组装手柄/图像芯片6258/DC格斗手柄	70/25/140/32	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU	18/24/20/95	太10情侣表/皮带/戒指+钥匙扣+手链	72/45/30
DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)	42/48/83	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书		黄金太阳1/2	12	露娜传说	12	合金装备(厚)	15
恶魔城晓月圆舞曲	14	塞尔达三角力量	12	胜利11人	12	寄生前夜1+2	16
最终幻想战略版(厚)	15	恶魔城白夜	12	**PS全彩攻略**		最终幻想8(厚)	21
口袋红兰合集	12	沉默遗迹	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
真女神转生	12	牧场物语4代(厚)	14	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
世界传说+银河战士(合)	15	火炎纹章1/2代	12/14	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

"新世代"以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票！！

金华先锋电子

GAME BOY ADVANCE SP PlayStation 2

浙中最大的游戏机批发维修中心

高价回收各种游戏主机，承接 GBA. GBASP.PS.PSone.PS2.XBOX.NGC 维修
本店为 酷豹 与 达人 产品金华地区总代理
我们热切期待您的加盟

本店营业时间：8:30 ~ 20:00

GBA 卡带 PS 4元 DC 5元 PS2 8元 XBOX 15元 VCD 3.5元 DVD 7元 音乐CD 8元 目录备索 凭此广告可获优惠价

真・魂斗罗	25	拳皇 EX/EX2	42	古墓丽影日/中	42	舞之刃 闪光	42
梦之冒险	42	鬼眼狂刀	42	恶魔城 月轮/白夜（中）	42	大战略Ⅱ	42
洛克人 EXE2/3	42	罪恶克星 X	42	恶魔城 晓月	45	光明之魂日/中	42
风之克罗洛亚 2/3	25/88	皇家骑士团外传	42	实况足球 1/2	42	创造球会	42
正邪幻想曲	42	空中三角洲	25	通灵王 2.3	42/88	铁拳	42
口袋红蓝时钟	45	星之卡比	42	塞尔达传说	42	中文麻雀	42
口袋红蓝（中）	42	魔法假日	42	V 拉力Ⅲ	25	世嘉拉力	42
最终幻想战略版	88	头文字 D	42	游戏王 6,7,8	88	银河战士日/中	42
世界传说 换装迷宫 2	42	指环王/双塔	88	纯情房东俏房客	68	棋魂	42
魔法封神	42	陆行鸟大陆	42	沉默的遗迹（中）	42	摩托车大赛	42
黄金太阳 1 中/2 日	46/88	三国志日/中	42	机战 A/R/OG（中）	42	瓦里奥制造	42
索尼克 1/2	42/88	超魔界村 R	25	电梯大战	42	火炎纹章 烈火之剑	88
传说的炸弹人	42	KONAMI 街机合集	25	幽灵陷阱	42	DQM 旅团之心	42
古惑狼 1/2	42	洛克人 ZERO	42	俄罗斯方块	25	龙战士 1.2	25
世界传说 召唤师血统	42	蜘蛛人	42	玛利 2.3	25	彩虹六号	42
火焰纹章 封印之剑	42	特鲁尼克 1/2	42	炼金术士玛莉	42	牧场物语	42

本店可完美解决 39000/39006 的直读问题成功率 99.9%

以上商品邮费一律 8 元，快件 15 元

GBA 还有其他更多的游戏，欢迎各位玩友拨打我们的电话询问相关信息。邮购光盘 10 张起邮

主机/配件

主机邮费 30 元，配件 10 元，快件 25

PS2 SCPH-39001（原配置+完美直读）：1860
PS2 SCPH-39000 限定版（原配置+完美直读）：价格电询
PS2 SCPH-30001（原配置+完美直读）：1580
PS2 SCPH-39006（原配置+完美直读）：1990
DC：480/780（全新） PSone SCPH-103/101：540/580
GBA：520 GBA SP（港产/日产）：860/865
XBOX：1980 NGC（黑）+手柄：1450

PS2 记忆卡授权/原产：120/130
PS2 金手指：（中文）75
PS2 光枪原装：280
PS2 支架/原装：15/130
PS2 四分叉：65
PS2 组装手柄/原装手柄：80/125/180/220
S 端子线组装/正品：15/35
PSone 便携 LCD:980/450
PSone 普通手柄：5
PSone 组振手柄：20
PSone 记忆卡：10
PSone 制转 :25
EZ Flash128M/256M（两月包换）：460/690

GBA 电池盖+导电胶+起子：15
GBA SP 携带包：25
GBA 套件大礼包（10 套件）：120
GBA 用中文金手指：130
GBA 护套 :5
GBA SP 电池（原装/组装）：45/100
GBA SP 音箱：45
GBA SP 贴膜/耳机：8/20
GBA 彩色硬包：18
2 手 PS 主机（电源+双手柄+记忆卡+10 游戏 CD）：350/400/450

因主机价格有变动，具体价格请电询

本店郑重承诺

绝不出售翻新光头的主机，所有配件包括手柄绝对原装正货，假一赔十。不以低价倾销，请各地玩友明鉴。

所售新机均有原始开机画面，原装封条，现场改机。

GBA 卡带两个月包换，主机新机一律 1 个月包换保修 5 个月。

银行汇款，收到当日便可发货，所发物品请电话通知。
户名：郑涛
工行：1208 0171 0110 0116 447"
建行：4367 4214 6102 0010 942



本店另有大批高达模型，价格请电询。
如需更多，更全的商品目录请来函索取。请在信中附上回函信封及邮票。

地址：浙江省金华市开发区汪姜路 63 号 邮编：321017
乘 8 路、9 路、12 路、31 路、37 路等 25 条线路至金华宾馆或中村小区下车
电话：0579-2389434 传真：0579-2389484 邮购汇款收款人：郑涛

ENTER

www.how-2-play.com

更多模型、首办、扭蛋、变形金刚、食玩……欢迎邮购

模玩两可

玩具模型专门店



Tel:(010) 65282550
地址：（100010）北京市东城区朝阳门内南小街 73 号
Email:how2play@163.com

新特奇本年度经典名作 叫买又叫好!

新特奇科技有限公司 Sintax Technology Ltd.

诚征
- 全国各地区代理经销商
- 游戏软件合作开发或策略结盟
- 联系专线:0750-6580880.6580289 成小姐
- E-mail: sintax@sohu.com
- http ://www.st168.net

焦点 NEWS 2 梦幻模拟战 II




华丽的攻击画面



极美的对话背景


精致的游戏地图

让您有如亲身体会到真实的战场

焦点 NEWS 3 真.三国无双 II




极美的对话画面



精致的游戏画面


华丽的攻击画面

邀您实现君主理想共创三国霸业

焦点 NEWS 1 最终幻想

傲游天际的"最终幻想"故事即将于GBC上风云再起!

永恒的最终幻想传说





丰富的系统



精美的画面


华丽的战斗画面

焦点 NEWS 4 大航海 II




精美的城镇


清澈的航海图


壮丽的战斗场面

带着一颗赤子之心一起冒险去．再创航海传奇

NEW GAME 彩色中文版热卖专柜

编号	名称	类型	发售	编号	名称	类型	发售
01	鬼武者 2	A.RPG	5月	10	古惑狼II	ACT	已发行
02	最终幻想-无尽沙加	RPG	5月	11	超级机器人大战-X	SLG	已发行
03	梦幻模拟战II	SLG	5月	12	蜘蛛侠 III	ACT	已发行
04	大航海II	SLG	6月	13	星球大战II	ACT	已发行
05	美伊战争II	A.RPG	5月	14	指环王	A.RPG	已发行
06	狮子王III	ACT	已发行	15	小太极	ACT	已发行
07	冰原历险记	ACT	已发行	16	数码暴龙-蓝宝石	ACT	已发行
08	数码暴龙水晶版II	SLG	已发行	17	数码暴龙格斗版	ACT	已发行
09	真三国无双 II	ACT	已发行	18	少林十三棍	ACT	已发行

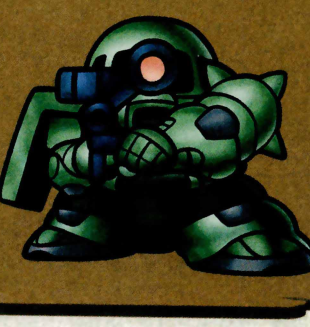
邮购帐号:江门市新会区司前镇邮政信箱1号 邮编:529159 以上每款游戏邮购价:68元(含邮资)邮购查询 E-mail:sintax123@163.com


BETOP
北通产品
酷
北通
类比控制器
BETOP CONTROLLER
精确压感按键
连发功能自动/半自动
SELECT
TURBO
START
ANALOG
双电机双振动
表现卓越
1、《寄生前夜1》作同心圆跑，中途不会有停顿的现象。
2、《ICO》振动效果到位。
BTP-2121
PS2
游戏控制
精品推介››
快乐指南
北通神射手2521
BETOP LIGHT GUN
准
仿真退膛
BTP-2521
北通方向盘2433
BETOP RACING WHEEL
力回馈
BTP-2433
北通4合1对战器
BETOP ADAPTER
多功能
BTP-2712
北通遥控器
BETOP REMOTE CONTROLLER
手控/遥控
无需转换
BTP-2711
北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，使您绝无后顾之忧。
技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您身边，随叫随到。
不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
注：服务时间：每周七天制，
每天9:30-17:30。
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85634083 上海分公司021-62052398

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结



第2次スーパーロボット大戦α

天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、放上许多的上锈秘技，希望大家在怀旧时可以回顾一下。

2、最新强作秘技大集合即将出台，大家小心看了。

3、继续奉行绝密至上，展示给大家更新更经典的秘技。

PS2 最终幻想X-2

游戏推荐度：8	秘技实用度：8

●究极装饰品キューソネユカミ

此装饰品是游戏中最强的装饰品，当装备此物的角色处于黄血状态时，每一次攻击都会打掉对手9999点HP，并且回复同样9999的效果。而它的入手方法非常简单，只要在STORY LV1中放弃了幻光河的护送任务，在STORY LV2开始会在飞空艇上遇到鸭子商人トーブリ。如果把三个演奏员全推入电梯，就能得到。

●仙人掌的寻得方法

在STORY LV5中到ビーカネル沙漠会发生寻找仙人掌事件。不过要注意要得到下一个仙人掌的信息必须在找到上一个仙人掌后，与相应的仙人掌妈妈对话，才能开始找下一个仙人掌。捉到仙人掌后会玩一个迷你游戏，如果成绩优秀的话，当成功抓到最后一个仙人掌后会拿到换装盘长の结束。

仙人掌名	入手方法
ロビビア	ビーカネル沙漠的オアシス
トーメ	ビサイド岛的海岸
ロベイう	グアドサうム的ルブうン基地密室的宝箱中
アレク与アロヤ	がガゼト山与ナギ平原相通的桥附近
イスう	雷平原北侧某仙人掌石碑处
チャパ	进入キーリカ森，右边有一棵能按X键跳上去的树
エリオ	传送到がガゼト山登山道，然后再朝前走的一个比较宽广的平地
バーチェう	キーリカ召唤士ドナ家
フうイレ	ビーカネル沙漠的仙人掌自治区的洞窟



●重要工具アギスフィア入手方法

当收集到10个アギスフィア后就能得到换装盘和歌姬的《魔道ダンス大全上卷》以及能进入キフユ岩街道被封印的门。

名称	入手LV	入手地点
アカギスフィア1	3	（青年同盟路线）"ヅョゼ寺院SOS"任务出现后，去アンダーベベル打巴哈姆特处
アカギスフィア2	3	打倒イクシォン后掉入异界的时候入手
アカギスフィア3	3	打倒イクシォン后掉入异界时入手
アカギスフィア4	3或5	ムブうン基地的密室区域的宝箱中
アカギスフィア5	4	ユウナ唱完歌后与对力室的ルブうン对话得到
アカギスフィア6	5	ベベル地下迷宫最上层
アカギスフィア7	2	キノコ岩街道，被封印的门前从努吉那里得到
アカギスフィア8	5	ベベル地下迷宫20层
アカギスフィア9	1	キノコ岩街道任务中在被封印的门前追上ウノー和サノー
アカギスフィア10	2	ルブうン基地密室区域サノー

●获得三个キューソネコカミ 的方法

1、通关一次。

2、按获得一个キューソネコカミ的方法取得并记录。

3、用热启动方法退到选择画面选择"强くてこユーゲーム"。

4、再用上述获得キューソネコカミ的方法再获得后记：由于选择"强くてこユーゲーム"后能继承最后的一个记录的道具、金钱、完成度等，所以要什么都可以重复获得。

——广东 陈晓敏

星尘大海：虽然星尘本人对本作十分的有意见，不过看在是系列首次的份上……再沉默！

GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度：10	秘技实用度：7

●怪兽的选择

由于怪兽的性格与能力基础值是随机的，所以为了能在一开始就拥有"天资"比较强的怪兽，可在游戏刚开始时选择怪兽之前记录，然后再选择。在随后的战斗画面查看怪兽强度，下面是参考能力基础值（按能力画面中数字顺序）：

青蛙		火鸟		水精灵	
19	13	20	12	21	11
11	9	13	10	14	9
8	13	9	9	10	10

如果它的基础能力值不能令你满意，那么就提取进度吧（沙漠中的化石怪兽也可用此法）。另外，有培养价值的怪兽不防多抓一些，然后择优"录取"吧。

●练级与赚钱

已被击败的怪兽训练师有时是可以重复战斗的。本人是在苦战200小时之后才发现此现象（大汗……），建议在117号公路上扁那些不自量力的训练师，如果他们不跟你打，那么就进怪兽中心，出来再和他们说话，和你打的几率蛮高的，不但可以获得大量经验值，在装备能让奖金翻倍的装置后（战胜老爸后向老妈要），奖金可达近3000元。另外对方的怪兽也会有一定程度的强化。

但是真正练级和赚钱的所在，还是和5位最终BOSS斗法，如果你的怪兽有够强，就反复的取得怪兽联盟总冠军的称号吧！

——抚顺 杨天宇

星尘大海：GBA的"真·大作"。

GC 超级阳光马里奥

游戏推荐度：10	秘技实用度：10

●阳光马里奥的3个BUG：

★游戏中让马里奥站到建筑物或是墙面前，用Y键切换成主观视角，再用B键取消，此时便能看到建筑物的内部阴影结构，并且可以用C键左右转动观察。这一BUG对于像MARE BAY这样大部分



蓝币藏在建筑物内的关卡来说特别实用。

★最终关CORONA MOUNTAIN有一搭乘小船驶过岩浆的地段，故意让小船撞击下沉，然后站立不动（站的地方最好是船最先下沉的那一头），顺着船往下去，便会惊奇地发现MARIO已经来到了岩浆底下，且可以自己行走，用主视眼一看，这里其实是个真空地段。

★最终BOSS战刚开始时，迅速在PUMP未显示前按X键切换PUMP功能，系统便会因处理不过来而屏敝火箭PUMP的显示，PUMP箱则成了空头PUMP，但功能却保持不变。

——长春 LENY

星尘大海：刘读者实在是本刊老读者了，请来信lulukof@sina.com告知QQ，GAMEBAR也要加油喽。

GB 口袋妖怪·金、银

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●不会失去任何道具而令怪兽变强的方法

使用这方法前先记录一遍，将你想变强的妖怪使用各种增值自身值的道具（即9800元那些东东），然后，将那只使用道具的妖怪放进电脑中，再换箱子（按换箱子这项目时，会出现两次确定），按下第二次确定后，会出现两行日文，在第二行日文刚出的时候立马关机。再开机，一看电脑里有一只已经变强的妖怪，而道具包里一样道具也没少。

注：没有变强的道具时可以去买，反正用了此法后钱不会减少。

另：神奇的果实与技巧机器用了此法也不会减少。

——广东 黄锐

星尘大海：GB的辉煌，永远的经典。

GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度:10	秘技实用度:7

●关于金钱

在游戏中将父亲的会馆打掉后（先要拿到四个徽章），再回一开始的城镇找母亲说话，就能拿到一个战斗后可拿双倍金钱的道具（必须让精灵带上，并在战斗中登场），"善加利用，其乐无穷"。

●关于自行车

在游戏中有两种自行车，它们除了速度不同外，还有各自特殊的地形作用：高速型自行车能冲过类似于流沙的地形，山地车则可在有小石头的山坡爬上（先按住B不放，再按+字键），还有一种类似于独木桥的白色狭小路线，山地车也能过（同时按+和B，还能平行跳到另一块上）。

●关于化石

在游戏中有风沙的地形处会捡到化石（两选一），将之拿到カナズミ市的一幢双拱形大门的房子的二楼，与右下方的人对话并选第一项就可将化石变成精灵，左边的化石可变成133号精灵，右边的则是135号，均可进化一次。

●关于属性

本次的精灵中，一些有隐藏属性比如：11号、53号的精灵的属性为威吓（对方精灵攻击力下降）；12号、13号精灵则是捡宝（随机捡道具）；78号、79号精灵为静电（与之接触的精灵随机麻痹）；97号、98号为坚硬（撞击它的精灵自己也受伤）；142号会随天气变化而改变外形；145号则会根据对手的攻击改变属性等等。

在ミモ市的百货店右边的房中能忘记秘技。

打败四大天王和上届冠军后，在トクサネ市的PC左上方房间中能拿到190号精灵（钢、飞行系），两行进化颇帅，对方的能力值下降类攻击对其无效，并且皮十分厚，不错的精灵（相见恨晚）。

△还请星尘和各位达人多多指教……

——上海 引号

星尘大海：小GBA的大作。

GBA 最终幻想战略版A

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●关于特殊武器的运用

最终幻想战略版A有很多特殊武器，其中最有用的包括有天使的戒指，它可以使队员被打死后能够复活，并且可以恢复一半的HP，是在打BOSS中必不可少的武器之一，还有火群之衣也很有效，它只能穿在魔道士的身上，可以用炎属性魔法袭击对方，当自己也受到炎属性魔法袭击后，即使对方能够避开袭击，也可以给自己恢复HP。

●关于干掉最终BOSS的方法

最终BOSS里最难对付的是女王，她的HP、MP很高，这时主角必须有"天使"的戒指，因为这可以使主角死后能够复活，队员们可以轮流把女王干掉。这时千万不要用掉四个神兽，因为女王还会变身，旁边还有两个喽罗，这时就可以用掉四个神兽，以及用白魔道士为队员们恢复HP或施魔法，可以使队员死后能够自动复活，以至能顺利使用神兽，这时女王的HP已经很低了，就可以很轻松的干掉女王，女王死后王子就会出现，这时整个游戏就可以结束了。

——广西 聂锋

星尘大海：很强的游戏，不错的秘技。

PS 恶魔城X·月下夜想曲

游戏推荐度:10	秘技实用度:8

●真·免被死神夺装备法

开始游戏时输入X-X！V' 'Q这个名字，序章结束后使用ALUCARD时会发现其各项能力值均大减（HP只有25点），但幸运值为99+20（额外20点是"幸运宝石"增加的）。为了ALUCARD的安全，请您在进入死神房间前升一级，之后再进入死神房间前的那个房间屠掉三只狼，敲碎尽头的台阶（有食物）。之后往回走，您会发展狼"复活"了，屠掉归途中的前两只狼，之后将防御力变为11——13左右（卸下盾、头盔及铠甲即可），之后满血让第三只狼撞你……自己看吧！记住做完这一切后千万要存个档，然后进入下一区域"炼金研究栋"。当你做完这一切后，便不会再有被夺走装备的危险了。

●怪物图鉴中的64号怪物

许多玩家在通关一遍后会发现"怪物图鉴"中的64号怪物不存在，之后虽历尽千辛万苦，掘地千尺愣是打不出64号怪物。其实64号怪物是由正城图书馆的BOSS召唤出来的（像是一个红色的泥人，会从肚子中伸出钩子的那个），如果您手脚太快在那个BOSS召唤怪物之前将它K掉的话，您便会失去这个惟一的机会！

为了实现"快速升级"，您最好持有以下道具：

1、可以无限制使用消费性道具的指轮（老爷爷处，游戏通关一遍后以500000购得）。

2、"爆弹"中的"亲父威光"有两个或以上。

左右手各装一"亲父威光"，将无限消费指轮装腔作势，于逆城礼拜堂中的大剑（中间一把大剑，旁边还有一大群矛和盾）处狂按□OR○打倒大剑，反复重复这一步骤便可（约20分钟便可将一仲魔升满级）。如无以上道具，可以装备两个"真空刃"（逆城图书馆处反复打倒在天上飞的灰色怪物可得），之后狂扁大剑即可，只不过耗时太多。

以上零碎心得献于大家，如读者中能有更好、更强的《月下》秘技，望赐教。

——黑龙江 邹文

星尘大海：…………？？？晓月下的星尘留。



↑白金级的《恶魔城·晓月の圆舞曲》，GBA又有必备软件。

PS2 最终幻想X-2

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●无限赚钱方法

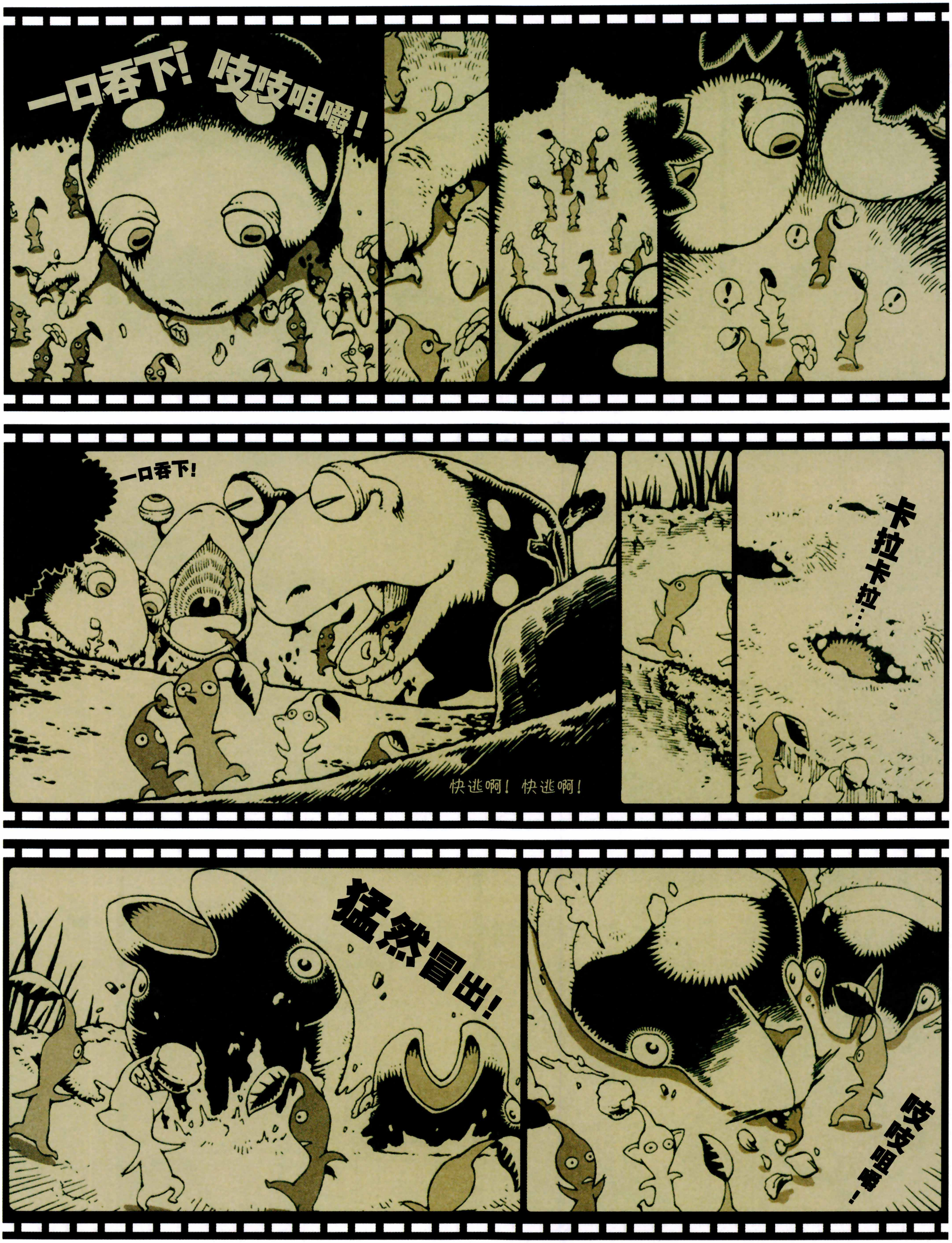
完成STORY LV1マカぅーキャ森的任务"カカァカ屋を追ぇ"后把ォォァカ屋藏到飞空艇上，在STORY LV3之前帮他还清10万元的债务后，他的东西就会打1折，拿他的东西到旁边的マスター处卖，如此反复即可赚钱（注意：如果在STORY LV3才还清债务，他就会跳伞跳跑，没时间赚钱了）。

—— 广东 魔龙剑士

星尘大海：就像每天吃饭一样，是FFFAN还是要好好玩的啦。



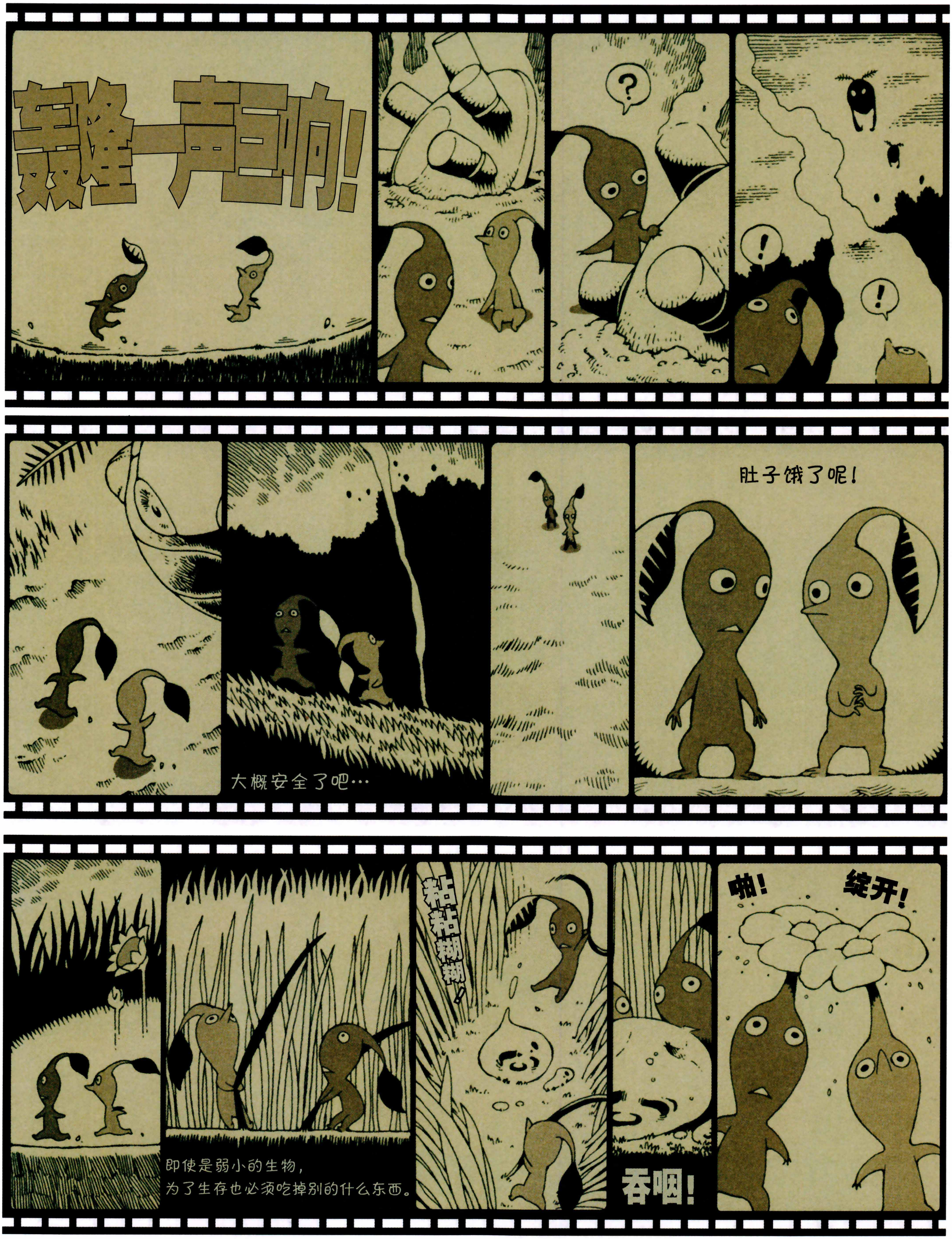
《BOWSER MOVIE》终于开始了。这次的作品可是以宫本茂制作的《Pikmin》为题材的哦



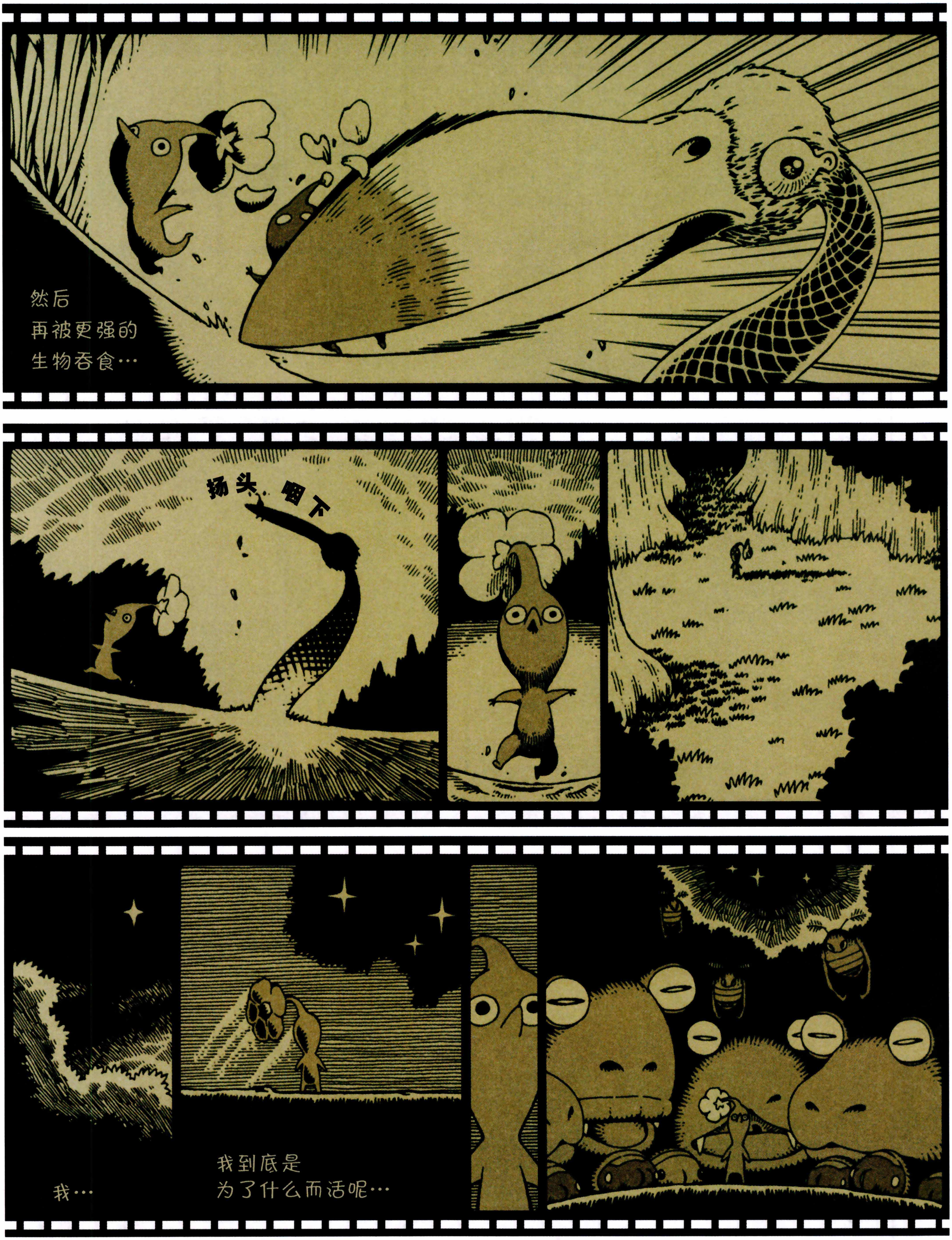
任天堂推出的《Pikmin》是一部古怪而又奇妙的游戏，主人公驾驶的飞船坠落到了皮克敏星球，这里生活着各种各样稀奇古怪的动物



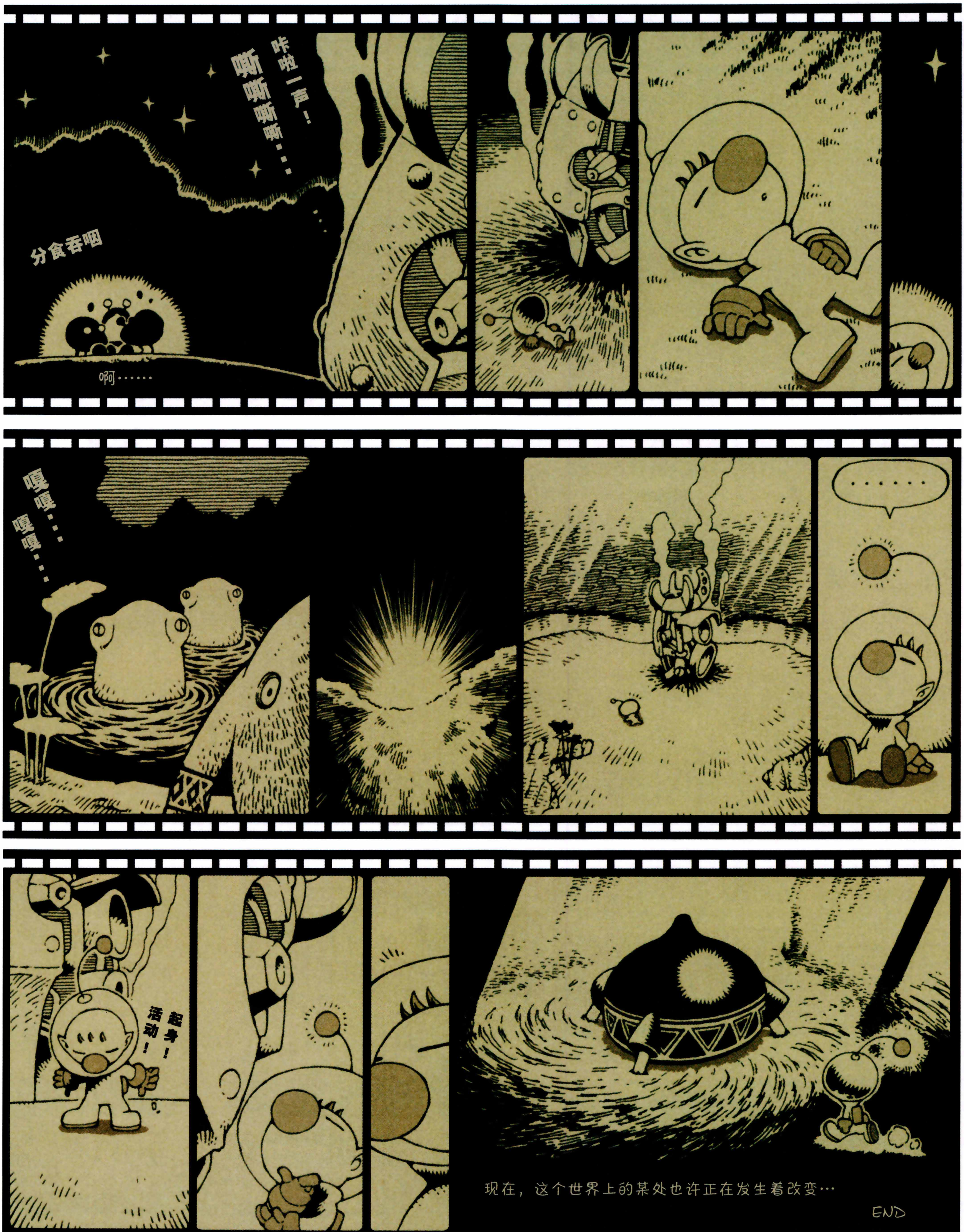
你需要培养长得像小精灵一样的Pikmin们，然后让他们帮助自己搬东西、打怪兽、修理自己坠毁的宇宙飞船，重返家乡



Pikmin的名字是英文和日文的混合体，“pik”来源于“pick me”，“min”指的是日文的“min”即people。



不知道大家有没有听过由草莓小花演唱的Pikmin广告歌，《爱之歌》和《热泪盈眶》都相当好听。



“在这颗生活着很多生命的星球上，今天又是一个搬搬东西、打打仗、繁殖增多、然后被吃掉的一天”这首《爱之歌》在日本一下子造成了轰动。



《Pikmin2》更加的悠闲轻松，还加入双人模式，想玩的人就不要错过。

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



这家伙~居然当上了教头~

VOL.14 三只白痴的卷头寄语……

明人 あ 二人はん~久しぶりやで~
K1 好久不见~好久不见~
ミコ 你什么时候改改你那一口的关西腔吧……
明人 诶！？なぜ！？どうして！？何のためにゃろ！？
ミコ うるせ！
K1 ミコ说的没错啊，我也觉得你改一下比较好。
明人 ……今日はええな天气やな~
ミコ こら！キミ！
K1 唉……

初级玩家必看 初级日语攻略 三只白痴的日语课堂

K1 你们两个闹的差不多了吧，咱们该讲课了……
明人 へいへい，皆はん，こんにちわ~
ミコ 喂，现在在上课，别用关西腔了！
明人 哼哼哼！我今天要讲的就是日语中的~关~西~腔！
ミコ&K1 なるほ……なに！？
明人 今天轮到我主讲，你们两个要听我的~
ミコ 今天不是该K1主讲吗？
明人 昨天我和他拼《飞空之舞》赢了~所以今天我来讲~
ミコ&K1 ……（他是早有预谋的）……
明人 不管怎么说，这日语中也和中文一样是有腔调之分的，自然有讲的必要了。这些腔调中最怪异的就要属关西腔了，它与正统东京腔的差别就相当于北京话与广东话的差别那么大，很多日语高杆的人遇到关西腔也会觉得很头痛的。《名侦探柯南》中的大阪侦探服部平次，《纯情房东》中的绀野津弥，宫崎俊的《听到浪涛声》中的很多角色，这些都算是动漫中比较有名气的关西人了。
K1 《樱大战》中的李红兰也是操着一口关西腔，不过她的关西腔并不是很纯正，教她日语的机械师是个英国人，所以她的关西腔中还夹杂着一股英国味，应该算是最怪的关西腔了吧。
明人 せやな~而且最主要的是关西腔说出来比东京腔更好听咧~
ミコ ……你今天讲关西腔就是为了这个主要目的吧。
明人 ……不、不要在意这些琐碎的事情啦。下面呢，我们来讲一下关西腔的特点~
K1 对，特点一……
明人 特点一就是在多数“あ”段与“お”段的假名后加“ん”的发音，例如“K1さんは アホです”，如果是用关西腔来发音的话就是“K1はんは アホンですや”。当然，也不是所有“あ”段与“お”段的假名后都要加“ん”的发音。
ミコ 原来如此啊，那么最后的“や”又是什么意思呢？
明人 这个本身是没有什么意思的，也是关西腔的第二个特点，通常用在简体的句末。简体的句末通常会加上“で”，不过现在也有很多将“や”用语简体句末的年轻人，还有很多使用“やで”。而“やな”则通常用来表示感叹，例如“今日はええな天气やな”，这个就是感叹今天的天气“很好”。
ミコ 那么那个“ええ”就是东京腔中的“いい”喽？
K1 什么！？那么“いいえ”岂不是要变成“えええ”了！？
ミコ ……你是故意的吧。
明人 ちょうな，真的变成“えええ”还得了，“ええ”就是东京腔中的“いい”，只是关西人的习惯而已，知道了吧~
K1 明白是明白了……
ミコ 可是那个“ちょうな”又是什么意思……
明人 这个啊，这就是关西腔中的“いいえ”了，女性通常是说“ちょうね”。对了，关西腔中的“はい”也与东京腔不同，你们应该也不知道吧？
ミコ ほい……
明人 那是大舌头……
K1 夜露死苦！
明人 那是“请多关照”！算了算了你们别瞎猜了，是发“へい”的音。干脆今天咱们也不要讲太深的东西了，就把关西腔中的一些常用语发音讲一下好了。
ミコ&K1 ……（赶紧下课吧）……



明人 首先要讲的就是初次见面时所说的“请多关照”，如果我的自我介绍用关西腔来发音的话就是“ワイは ホシカワ・アキトやで，はじめましゃ よろしゅたのみまんがな～”。K1来说一次看看，关西的男性要用“ワイ”来表示“我”，名字就用你自己的“森里萤一”就可以。
K1 ワ、ワイは モリサト・ケイチャで……はじ、はじめましゃ よろしゅたのみまん、まんがな……
明人 这样可不行啊，第一个“は”要发四声，名字后的“やで”要分别发一声和三声K1“はじめましゃ”要保持一声，在“しゃ”的时候转成四声来发音，最后的“よろ”以一声发音，“たのみまんがな”发音的语调要由低到高，最高音的位置是“み”的音，后面再将语调逐渐降低。基本上发音就是这样了，K1くん可要多加练习啊，
K1 ……へいへい……（哪一个要练习关西腔啊，躲还躲不及呢）
明人 那么ミコ也来一次，关西的女性通常用“ウチ”。
ミコ ウチ……ウチ……ウチ……今日はええな天气やな！！
明人 よろしいや！
ミコ ……ありがどう……（总算让我蒙过去了）
明人 ちがう！！！！！要说“おおきに”！！
ミコ ……いつもいつも……もう！しらないわよ！
明人 むきいいいい！！！！“おおきに”！！
K1 明、明人！时间！！时间！该下课了！
ミコ しらないわ！しらないわ！しらないわ！あたしには 关系ないわよ！
明人 “おおきに”！！！！“おおきに”！！
K1 ……总之今天的课就上到这里，各位下……你们两个！别、别打啦！
明人 むきいいいいいいい！！
ミコ 何であたしが なのよ！！

白痴三人组的自我画廊



执笔/白痴星川明人
版面/木头不二郎

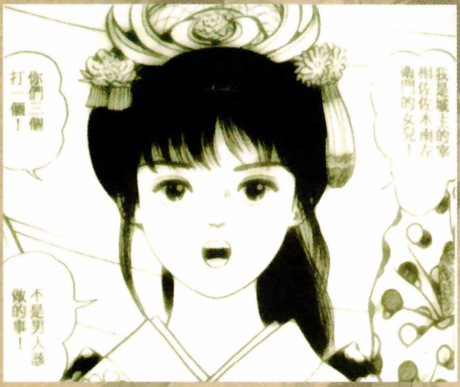
幕末风云与明治维新

——坂本龙马、绯村剑心与贯真人的时代背景

柔情——龙马身边的女性们

龙马并不是一个「坐怀不乱」的柳下惠型男人（如果是中国伟人的话，不管他事实上是不是他「必须是」才够「伟大」。传统日本社会的特色，虽然男女之防、礼教甚严，但声色场所生意兴隆之外，拈花惹草的，红杏出墙的也不少，一般大众也视之为常态。这种看似矛盾的现象，或许就来自于严厉的压制吧！

在最严肃正经的半平太提议下，正值16岁青春期的龙马、半平太、以藏三人组决定去「逛窑子」，想以「身体力行」的方式了解「女性的秘密」。龙马遇到的是一个「棹」的年轻妓女。棹对龙马这个高大卷毛的年轻武士很有好感，不过正准备时，棹的两个年幼的妹妹来了。当时穷人家的女孩子为了家计生活，下海卖身是很平常的事。棹也是因为家贫、父亲生病才堕入风尘。棹从窗户把食物跟钱丢下去给妹妹，回头



■ 城主家老之女，美少女 佐佐木加代

时龙马已经整好衣装，准备离开了。「因为心里那个色鬼已经不知道跑到哪里去了。」棹颇受伤害，因为对她而言，龙马是她喜欢的人，她所希望的是「平等的交往」而不是同情的态度。后来棹被上士卖身当小妾，龙马带着她的两个妹妹去见她时她已经得了肺病不久于人世，当妹妹捡起棹隔着围墙丢出来的钱时，龙马见到棹憔悴的脸色，知道她在这里受到的待遇并不好，本来阻止她们：「不要拿上士的钱！」但是一个说：「真好！以后我也要当有钱人的小妾！」另一个说：「那我就要去当妓女！」龙马闻言不禁茫然……

其实这一段是颇为「八点当」式的剧情，不过最后两个妹妹说的话除了震撼了龙马之外，想必也震撼了读者吧。龙马虽然出身乡士，受到上士欺压，又是因为反抗藩主导致母亲死亡的惨事，然而毕竟身属武士阶级，家道又颇殷实，这一次才让他见识到穷苦的平民百姓有多凄惨，连生为人的尊严都没有了。这也在年少懵懂的龙马心中种下了：「为什么人会如此的不平等？」的疑问，累积了日后推动四民平等理想的能量。

龙马真正可称为「初恋」的，是身份地位悬殊，土佐家老之女佐佐木加代（在司马辽太郎中的小说中，则为「福冈田鹤」）。她是个娇生惯养的大小姐，聪明伶俐，颇受老藩主山内容堂宠爱。比起那些围绕在身边讨好她的上士，她从小就对没半点武士气质，与众不同的龙马特别有兴趣。直到第二册桥上的惨案发生后，两人互有心病，加代认为我不杀伯仁，伯仁因我而死而愧疚于心：龙马虽知不是加代的错，但是母亲与好友之死无论如何得算在土佐高层，包括藩主、上士、家老的头上，一见到加代不免就念及于此，因此总是避开她。

两人这样尴尬的关系就这一直到数年后，龙马18岁时，加代突然穿插上男装到龙马家来，那时候加代已经准备要出嫁了。这天来访的目的，是向龙马告白，虽然两人身份不同，但是她却深受龙马吸引，如今要嫁给一个见都没见过的旗本武士（旗本：直属于幕府的武士，虽然没有封国，但是地位跟诸侯相仿），再也忍耐不住，就「挑动」龙马：「今天晚上你有没有胆子来『夜袭』？」

龙马虽然因为身份的关系躲着加代，其实他心中也很喜欢这个聪明的女孩，晚上就真的冒着被发现（不但自己得切腹谢罪，还得连累家人）的风险，潜入佐佐木府邸，与加代成了好事，写下了龙马青春的外一章。

龙马问加代：「不如你我今日就连夜脱藩私奔，以后隐姓埋名一起生活吧！」加代回答得干净俐落：「不可能的，我讨厌乡下的生活。」后来加代嫁到江户，龙马随后也到了江户千叶道场学剑，还时有往来。虽然是世所不容的「勾搭有夫之妇」，不过这两个人之间的相处，与其说是恋爱，更像是在「过招」似的、对等式的交往——加代可以说是在思想层次上最接近龙马的女性。后来加代的丈夫因为勤王入罪，被命令切腹而死，加代惊觉她对不起丈夫，后来就不再与龙马交往，廖廖一生。

龙马到了江户，进了北辰一刀流的千叶道场学习剑术。对于离乡背井的龙马而言，这里有如第二个家般的温暖。老师父千叶贞吉已经看不出当年威风凛凛的剑豪气势，一派慈祥：继承了道场的儿子重太郎纯真良善，跟龙马有如兄弟一般：妹妹千叶佐那子，也是北辰一刀流高手，据说剑法远在重太郎之上，侠骨柔肠心系龙马。

漫画中，加代与佐那子跟龙马之间的感情是两种不同的类型。加代与龙马是自小就认识，但是真正互吐心声时完全是「成人式」的，不但作风、对话高来高去，而且立刻进入肉体关系：而佐那子跟龙马之间，倒像是现在的青春校园恋爱喜剧似的，走的是清纯派路线。

后来龙马奔走国事，主要的活动地点是在京都以及神户海军学校。后来龙马考虑加入海军学校的志士们急于表现，可能反而欲速不达，遭到幕府肃清。需得让他们把力量发泄发泄，决定让他们开拓北海道，一方面消磨一下志士们几近失控的热血，一方面将这块新天地开发起来，既可以得到经济利益，又能牵制帝俄日益高涨的侵略野心。为了游说幕府出资将他们送到北海道去，龙马回到了江户，再度住进了千叶家。千叶贞吉与重太郎都明白佐那子的心思，也都很喜欢龙马，所以一再制造机会给他们两人。佐那子终于主动告白，希望能够嫁给龙马为妻。虽然是武家女孩，但是以当时的社会形态而言，此举也可谓石破天惊！

龙马虽然感激，但想自己漂泊不定，而且身为倒幕名士，随时都有被暗杀的危险，哪谈得上娶妻？佐那子则说她可以等下去直到安定为止，并且拔下头上的发簪交给龙马。龙马风尘仆仆，身上也没有什么东西，扯下了一片衣袖给佐那子。佐那子认为这就是两人订亲的信物，高兴地流下泪来，可是龙马的意思只是「情意」而非「婚约」……就这么一个会错意（其实也不算会错意，而是龙马「逃避」了佐那子），让佐那子抱着这片袖子30余年，直到死为止，终生未嫁，直到晚年仍然对人说：「我是坂本龙马的未婚妻」。佐那子

是个美貌开朗，剑法高强的女剑客，而她对龙马的爱情最为凄凉，这使她也成为人气最旺盛的「女主角」，后世传颂不已。

就在离开千叶家不久，这个口口声声对一片痴心的佐那子说「幕府未灭，何以家为」的龙马却娶了老婆，真是个混帐男人！龙马的妻子正好也名叫阿龙，是医生的女儿。父亲在「家政大狱」中被捕死在牢里，留下母亲、阿龙、以及一对弟妹，根本没有生活能力，只好变卖家产，借高利贷，最后房子还发生火灾，悲惨程度可媲美此间《XX花》连续剧！

她跟龙马的初遇，正是放高利贷的追着她们姊妹俩，要把她们卖到妓女户抵债的危急时刻（怎么越来越像《XX花》了？）阿龙看到龙马，不是说「请救



■加代出嫁前向龙马「挑战」

救我！」而是说：「这位武士，请把您的佩刀借给我。」或许是这样的胆气，让龙马选择了她吧！不过阿龙毕竟不比北辰一刀流高手佐那子（她用了一把雨伞就把一群搭讪的地痞流氓打得落花流水），最后还是龙马出手解决了。

这时候的龙马，正在为筹措神户海军学校的经费东奔西走，但还是在空档间为阿龙还了债，并且把她安置在龙马相熟的旅店「寺田屋」中。寺田屋的老板是名为「登势」的女性，是除了乙女之外，也被龙马认为「女中豪杰」的人。她同情维新志士，除了提供他们聚会场所以外，还曾为他们应付幕府的探子，在风声紧的时候帮助他们藏匿或是逃跑。

说起来要照料这些维新志士们还真是桩大麻烦！因为这些家伙议论政事、密谋造反完了以后，一定得大吃大喝，还招来艺技举行宴会，吃饱喝醉了就大声唱歌，还是以街头巷尾都听得见的大嗓门破口大骂幕府该去死云云。在这种情况下，别说幕府有密探在跟踪这些反贼了，简直连三岁小孩都知道那边有人准备造反。事实上，有好几次就是在宴会狂欢的时候被幕府一网打尽，最有名、最惨烈的就是「池田屋事变」，喝得醉醺醺的志士们，哪里挡得住集团作战、精锐尽出的新选组？一个个都回苏州卖鸭蛋去了。由此可见登势的辛苦，也有人说「没有登势就没有维新」，或许夸大了些，不过寺田屋的确是志士们最重要的避风港。

登势像对弟弟般地照顾龙马，一说她也对龙马怀有情愫，不过终究是没有表达出来，甚至还促成龙马与阿龙的婚事，此为余谈。

阿龙到了寺田屋后，总算有个安身立命的地方。每次总得隔个好一阵子才见得到一面，而且龙马通常是披头散发、满身尘土，一到寺田屋先跟登势、女侍们胡乱开些玩笑，然后倒头便睡，一睡醒就立刻离开了。虽然来去匆匆，但是性如烈火的阿龙，心中早已认定龙马是她唯一的选择了。

说实在的，阿龙跟加代或佐那子比起来，都相形失色。她没有加代的聪明机智，也没有佐那子独立爽朗的个性：虽说对龙马用情深，但是佐那子在这方面恐怕还在她之上：比起加代与佐那子的善解人意，阿龙有时不免让人觉得她只顾自己。然而龙马却选择了阿龙，或许就是因为阿龙「除了爱龙马，什么也不会」吧——没有龙马，加代、佐那子都可以活得好好的，但是阿龙恐怕就不行了。事实上龙马死后就证实了这一点。阿龙在海援队士们的协助「吃了米」，除了弹月琴以外终日无所事事，又缺乏武家女儿的教养，或许还要再加上离婚在家乙女，基于对龙马情感所引起的「嫉妒心」，原本想到东京投靠龙马的好友西乡隆盛，但是西乡却已经因「争韩论」政争失势回到了鹿儿岛，海援队士们又多在国外……举目无亲的阿龙最后流落到了横须贺，成了别人的小妾，在明治39年结束了她凄凉的后半生。

过去有人评金庸的「神雕侠侣」，以「一见杨过误终身」这句话作为女性角色们的注脚，这句话用在这里，「一见龙马误终身」倒也贴切。杨过还得以跟小龙女长相厮守，龙马之妻也是「龙女」却无此福份：千叶佐那子一生痴心恋，倒像是程英、陆无双两女。龙马在情场上，还真是造孽啊！

回天——龙马之死

「龙马一生所犯最大的失策，就是让他自己被暗杀了。」后世的历史学家如此评论着。明治维新虽然也是个旧政权主动退位下台的「光荣革命」，也将日本导入了现代化之路，然而之后仍然纷扰不断，最后走上了军国主义，直奔1945年的败战苦果。看了后续的发展，即使心里明白「假设性的问题没有意义」、「个人的存亡不会影响历史的流向」，但是总忍不住要问：如果坂本龙马还活着，日本将走向何方呢？

龙马死于1867年11月15日，刚好是他33岁的生日当天。龙马所推动的大政奉还后政局再造，到了最后关头，维新志士们的情绪到了沸点：而拥护旧体制一派的反动势力也紧绷到了顶点：京都的百姓们在这种极度不安的情势下，爆发了一个奇怪的运动，就叫做「这也很好嘛（ええじゃないか）」男人穿上女装，女人穿上男装，也有不分男女裸露身体的，成群结队在街上游行，抢夺商家，捣毁房屋，一边跳舞一边唱着：「偷、也很好嘛！抢、也很好吗！」像发疯一样的恣意妄为，整个京都妖气森森，有如百鬼夜行。

到了大政奉还确定之后，这种乱象却持续进行。德川幕府下台一鞠躬，龙马「颠覆幕府」的罪名应该也消失了才对。事实上，在之前幕府高层早已下令停止通辑、追杀龙马，只是在当时一片混乱的情况下，加上保守派从中作梗不惜抗命，新选组、见回组依然持续捕杀包括龙马在内的倒幕志士。

龙马跟中冈慎太郎躲在京都一家叫做「近江屋」的酱油店里，仍然继续策划着新政府的事务，就在这命运的一天，外面的街上仍然充满着「这也很好嘛！」的杂乱歌声，六名武士敲着近江屋的门，表明是来自大和十津川的乡士，就这样大摇大摆的进去了，其实他们是见回组来的杀手……

接下来发生的惨案，各家的描述都很一致，因为都是根据身受致命重伤，两天后才死亡的中冈慎太郎的第一手描述，在此就不再赘述了。

「龙马看着按住受伤额头的手，上面混有白色的脑浆。突然转过头来看着我，露出了太虚般明亮清澈的笑容，说：『慎太郎，我被砍中脑袋，已经不行了。』」

这就是中冈对龙马临终那一刻的描述。剑名轰传天下的坂本龙马，连阿荣姊妹拼上性命交给他的「陆奥守吉行」都还来不及拔出来，就这样死在几个无名杀手的剑下。可是，他是笑着死去的。



■龙马之死

看到了龙马人生的最后一幕，让人想起田中芳树的《银河英雄传说》里面的杨威利。龙马武术高强，但是却认为靠一已之武勇无法改变社会，于是致力法学。维新完成，龙马本应居首功，但是他视功名利禄如粪土。幕末维新运动领袖，多相信恐怖暗杀手段，只有龙马力排众议，认为暗杀无法推动历史，但是自己却于英年死于暗杀。这样的性格与人生遭遇，如果再加上身居幕府高位，却对幕府作风极不以为然，平时遭政敌排挤蛰居，战时却又被请出来替无可用之将的政府打仗的胜海舟，不就活脱是个杨威利吗？田中芳树在塑造这个角色时是否有参考此二人为蓝本不得而知，不过相似之处的确颇多。司马辽太郎的小说共分5卷：〈立志篇〉、〈风云篇〉、〈狂澜篇〉、〈怒涛篇〉、〈回天篇〉，而《银河英雄传说》共10卷：〈黎明篇〉、〈野望篇〉、〈雌伏篇〉、〈策谋篇〉、〈风云篇〉、〈飞翔篇〉、〈怒涛篇〉、〈乱离篇〉、〈回天篇〉、〈落日篇〉，这是否也为巧合呢？我们就不深究了。不过，历史风流人物的魅力，不管是刀光剑影的古代，或是奔驰银河的未来，都是一样引人入胜的。

～全篇完～



有没有遇上过这样一种情况？心血来潮听了卖碟的JS一阵吹捧便买来一套动画，兴致勃勃地坐在家中闷头苦攻，结果却因为无聊粗糙乏味发晕等等原因嘴角一歪便睡倒在沙发上，最要命的是这套盘还得好几十话……

如果因此就对日本动漫留下了不好的印象从此只钻在“机战”系列里，各位玩家可是会错过很多好东西的哦！特别是在游戏改编动画和动画改编游戏都罕有精品的现状下，留下一个美好的第一印象可是很重要的，所以Sith在这一期中特别挑选了一些篇幅不长的作品（两部OVA和两部剧场版）介绍给大家，并给大家点出其出彩之处，希望能对大家的欣赏有所帮助。它们的情节比较独立并具备一定的代表性，而且手法都比较“正常”，各位大可不用担心陷入一些莫名其妙的“意识流”中。今后还会不定期地用这种方式为游戏迷们展示日本动漫的精品，希望各位能喜欢。

至于在哪里买嘛，各位常去的游戏店说不定就有哦。

主持人/SITH

本期推荐欣赏作品

【浪客剑心·追忆篇】

OVA，4话，VCD四张，DVD一张

■情节介绍 STORY

在幕末时期的日本，到处都是血雨腥风的杀戮。流浪的剑客比古清十郎收养了一个被人贩子拐卖的小男孩心太，给他改名为剑心后开始传授最高的剑术。光阴流逝，当维新派与幕府的斗争日趋激烈时，学有所成的剑心不顾师父的劝阻毅然下山投身倒幕运动，成为了一名冷血的刺客。

在一次刺杀幕府官员的行动中，剑心利落地杀死了目标及其随从清里，然而清里强烈的执念让他在临死前用刀划伤了剑心的面庞。之后剑心在与幕府忍者的搏斗中不慎被一位白衣长发女子撞见，然而本该杀人灭口的他竟然救下了她……

女子名叫雪代巴，她在剑心的安排下在旅馆安顿了下来。不久池田屋事件爆发，剑心不得不带着雪代巴伪装成夫妇到乡下避风头。朝夕相处让两人产生了微妙的感情，然而此时的剑心并不知道，这个身上散发出雪中白梅香的女子，正是他所杀死的清里的未婚妻……

■欣赏重点 CHECKPOINT

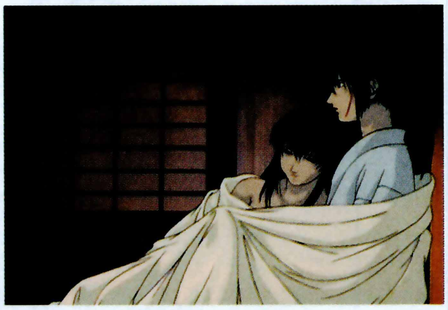
●画面：豪华的大制作，无论是人物、造型、动作、场景还是战斗画面都无懈可击，堪称典范。特别是池田屋一战中对于战斗气氛的描写，萤火虫在刀锋上飞舞的细节令人叫绝。

●剧情：剑心和雪代巴的悲剧恋爱催人落泪，淡淡的忧伤贯穿于整部片子中，令人心痛。而雪代巴对剑心的爱恨交织也足以让人无限惆怅。虽然不一定看得人哭鼻子，但该作可以在看完后好好回味一阵子，强烈推荐。

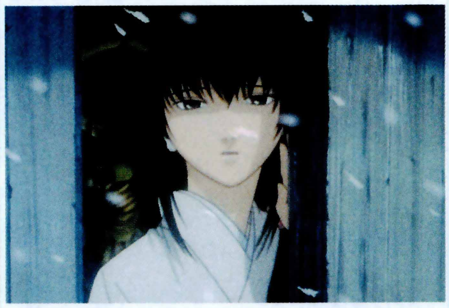
●音乐：该作的音乐在动漫之中是数一数二的，战斗音乐和主旋律尤其好听，强烈地渲染了气氛，并且多次被国内一些电视剧盗用。

●背景：风起云涌的幕末时期，新选组的冲田总司和斋藤一，维新派的桂小五郎等人相继登场，喜欢那段历史的朋友尤其不能错过。没看过《浪客剑心》原作的朋友也不用担心看不明白，《追忆篇》的情节独立性很强，可以当作一个单独的故事来看。

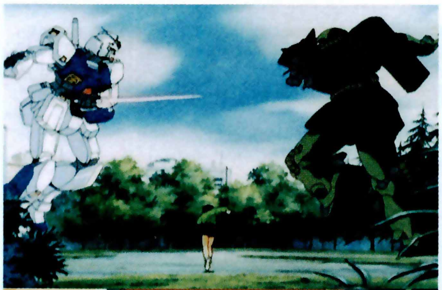
●特别注意：该动画中有大量血腥描写，很写实，但如果晕血的话还是算了吧。


▲巴在剑心怀里再次找到了幸福。


▲剑心与幕府派来的忍者陷入了苦战。


▲推开那扇门，巴做出了选择。


▲锋利的刀刃在剑心脸上划出第二道伤痕。





【0080·口袋中的战争】

OVA，6话，VCD三张，DVD二张

■情节介绍 STORY

阿如是一个普通的小学生，成绩一般但却是个军事迷和机动战士迷，一直很想亲眼看看真的机动战士。

终于战争降临了殖民地，虽然战火纷飞生灵涂炭，但是阿如和小朋友们却为能看到打仗而兴奋不已。战斗中一架自护的“扎古”被击落，阿如得以近距离接触心仪已久的“大玩具”，并因此结识了其上年轻的驾驶员巴尼。

Side6虽然中立，但是联邦军却偷偷在其上进行新型机动战士“Alex”的测试，为此自护军派出一支小分队潜入其中企图将其炸毁，巴尼也在其中。兴奋的阿如在和巴尼重逢后一心想加入他们的行动，在他看来，战争只是一场游戏……

很快，残酷的现实将阿如的梦想打得粉碎，死亡、破坏、毁灭……由于小分队行动失败，一名疯狂的自护军官决定用核弹将“Alex”连同殖民地一起毁灭。为了拯救所爱的城市和所爱的人，巴尼驾驶着残破的扎古向“Alex”发动了攻击，然而……

■欣赏重点 CHECKPOINT

●剧情：高达系列中不可多得的剧情上乘之作，描写了普通士兵以及普通民众人性的一面，深刻地表现了战争的残酷，并利用儿童的心理进行了反向的衬托，更显冲击力。情节的转折合理而意外，特别是结局部分，催人泪下。是一部具有相当深度的作品。不过前几话稍微有些乏味，希望各位能坚持过去。此外，巴尼和联邦驾驶员克丽丝的感情戏也值得一看，两人虽然没有山盟海誓或是互相为对方当人肉盾牌，但是那种欲语还休的距离感营造了一种别致的温馨，只可惜最后……

【吸血鬼猎人D·杀戮的欲望】

剧场版，VCD二张，DVD一张

■情节介绍 STORY

人类的文明曾经因为战争而毁灭，幸存的人类曾经被自称“贵族”的吸血鬼所统治，然而后来当吸血鬼的力量衰弱后，人类发动了反击将他们以及各类怪物奴仆赶进了荒野和黑夜。不仅如此，还有一些人专门接受雇佣以消灭吸血鬼和怪物为职业，被称作“吸血鬼猎人”，其中最优秀的便是神秘的黑衣猎人“D”，拥有一半吸血鬼血统的他居无定所四处漂泊，然而令人难以相信的是他似乎不会衰老……

在一个荒凉的镇子上，年轻的吸血鬼梅尔和当地富豪千金夏洛特相爱。但梅尔并不知道，怂恿他带走夏洛特并许诺给他们宇宙船到太空的女吸血鬼卡米拉，其实另有所图……

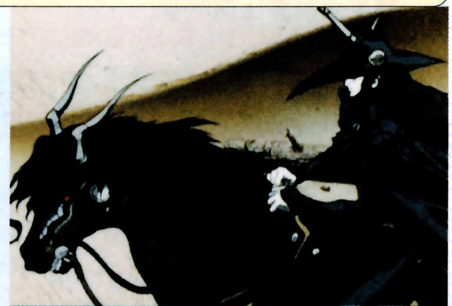
夏洛特的家人认为是吸血鬼绑架了她，于是用重金聘请D和另一拨猎人“马可斯兄弟”追捕梅尔，而且如果夏洛特已经变成了吸血鬼，那么猎人们必须杀了她。

■欣赏重点 CHECKPOINT

●豪华制作：《吸血鬼猎人D·杀戮的欲望》是近年来少有的日美合作剧场动画，因此质量非常之高，完全配得上“华丽”二字。不仅画面细腻动作流畅，人物的造型也非常漂亮。如果是天野喜孝的Fans，那就更不能错过这部采用了他的造型原案并将其再现的大作（天野是小说版插图作者）。

●娱乐性：视觉冲击也是《吸血鬼猎人D·杀戮的欲望》的一大卖点，片中的不少动作场面处理得都很有速度感，魄力十足。

●英语配音：该作是先推出英语版的，所以如果对日语有些厌烦的朋友不妨听听英语。









【 X 剧 场 版 】

剧场版，VCD二张，DVD一张

■情节介绍 STORY

东京是整个地球的龙脉中心，而在东京又有几条重要的脉络。为了毁灭玷污地球的人类，“地龙七御使”不断破坏东京的脉络，而惟一能与他们对抗的就是能制造结界的“天龙七封印”。

司狼神威和邻居桃生封真、桃生小鸟兄妹从小就认识，并约定如果有危险一定要保护对方。某天封真赫然发现母亲身处火海，留给他一把神剑——原来他命中注定是要成为天龙或地龙之一，而一对梦见师姐妹丁和庚则不时出现在他梦中，强迫他做出选择……

为了保护所爱的人，神威做出了选择成为天龙，而封真却在命运安排下变成了“地龙的神威”，性情大变，甚至还亲手杀死了小鸟。痛不欲生的神威不得不与封真为敌。在东京的高楼间，天龙和地龙一决死战……

■欣赏重点 CHECKPOINT

●豪华制作：《X》剧场版投资浩大，因此画面质量几近完美，无论是大场面还是细节都下了很大的功夫，因此观赏此作可算是一次视觉大餐。

●帅哥美女：Clamp的画风大家是有目共睹的了，当然杀伤力最大的还是昴流和星史郎这两个超级大帅哥，虽然一出场没多久就双双挂掉了。如果觉得不过瘾的话可以去看TV版。

●音乐：《X》的动画不找X-japan来演唱真是说不过去，幸好大家还是如愿了。一首《Forever Love》唱得真是天地哭鬼神嚎……啊，不，是非常深情的意思，非常好听，大家可以去买《动感新势力4》，里面有专门剪辑的Mtv哦。

●娱乐性：当剧场版上映时漫画原作仍然在连载，因此加入了一些原创情节和人物，值得一看。

造型挑战者

模型 玩具 游戏周边

相信看完我们上次的介绍后，一定有不少人都心痒痒了吧。这次我们仍将继续为大家奉上各种好玩好看的新鲜东东哦。本期最大亮点：高达手形座椅、糖果盒形原比例哈罗。

mouse　Heromouse系列 ultraman&ultrasevenmouse　●MEDIA WAIST

MEDIA WAIST推出的Rider MAN脸形的heromouse鼠标系列以造型奇特、创意新奇而广受动漫游FANS的好评，这次他们又再度推出了人气特摄片主角奥特曼造型的鼠标。人物眼睛的部分即是鼠标按键，接续USB端口，适用于Windows95/98/2000/ME/NT/XP系统，售价为2980日元，4月25日发售，国内专卖店可以订购。



↑1966年正式在电视上登场以来，在世界各地广受儿童喜爱的第一代奥特曼。为了追捕宇宙怪兽贝姆拉而来到地球的他与科学特搜队的早田队员一体化，以救世主的形象守护着地球。

→如彗星般出现在奥特曼警备队员面前的ultraseven是作为恒星观测员340号来到地球的访问者。他与主角奥特曼有着复杂的关系。※图片只是样品，与实际出售的商品可能会有所差异。

Relaxation Toy　掌上音乐吡吡　●TOMY

“手指上的哩吡吡”高度约38毫米，有多种颜色可选，十分小巧可爱。柔柔软软的摸起来感觉非常舒服，放在手掌上就会啾啾的叫，如果左右晃动它的话还会唱歌，所唱的歌曲根据吡吡的颜色也会有所不同。如果想收集齐所有的歌，就得每种颜色买一个才行。音乐吡吡共有12种颜色外加一个秘密种类，单个售价680日元。



Badio Control　i-Boat（遥控小艇）　●ニッコー

只要有5公分以上的水深，就可以在浴缸、水池、大锅里行驶的遥控艇登场了。这个“i-Boat”的信号发射器只要充电45秒，就可以玩上3分钟左右，使用遥控器操纵杆操作的方法也极为简单，该遥控潜艇售价2980日元。

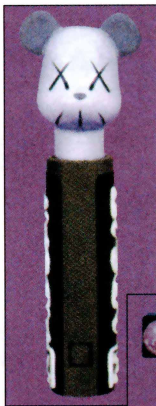


用信号发射器充电



Character Toy　HMV完全原创 NADSAT　●HMV

“NADSAT”是由TOMY和medicomtoy共同合作开发的药片便携盒。现在，日本HMV店和其主页（www.hmv.co.jp）正在举办HMV原创造型的赠送及预约的“THE GREAT NADSAT SWINDLE 宣传活动”。5月10日之前，凡是想要的人可以去国内的模型专卖店订购或者是通过访问其官方网站查询相关信息。



↑这种“KAWS HEAD”只要在HMV各店消费达到6千日元，在其网站消费1万日元以上就可以得到。大家是否心动了呢？遗憾的是此项优惠只对应日本国内啊，大残念！



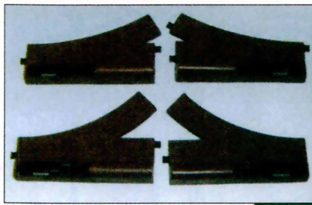
↑HMV BE@R HEAD 3个一组，HMV全日本连锁店及其官方主页正在接受顾客预约。售价1800日元，正式出货定在8月10日。



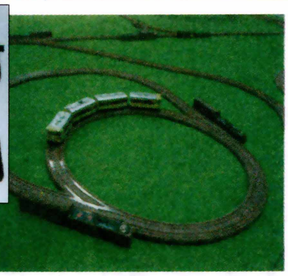
→HMV在日本北九州地区新开分店时特别赠送的礼品之一“HMV LOGO HEAD”的造型也很别致奇特。相信有机会得到该礼物的读者一定会感到超值的。

micro iR DIGIQ电车 ●KONAMI

在FANS们的强烈要求和期待下，KONAMI的DIGIQ电车系列推出了4种电动铁轨和4种新的组装车辆。这次新推出的车轨可以使用发射红外线的手柄从远处进行遥控，可以切换道岔的地方最多达到了32个，火车机车在上面运动的时候完全摆脱了过去使用电线连接带来的不自由。通过组合，一个机车头后最多可以接上4节车厢，单个列车售价2980日元，电动车轨则各售1980日元。官方暂定为5月29日发售。



↑利用4种不同的分道口，大家可以随意组合道岔和铁轨，让自己的电车在自创的线路上任意行驶。

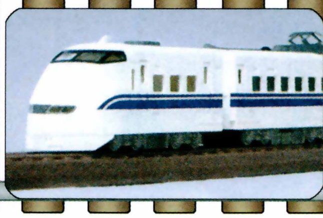


←再复杂的铁轨，也可以摆脱电线连接而使用红外线操作。

485系(BONNET型)组合套装



新干线300系组合套装



82系组合套装



205系(京叶线)组合套装



Character Toy 机动战士高达 ●BANDAI

以在日本经典卡通《机动战士高达》TV版最开始时登场的最初机体为题材的"HY2M-GS"——利克·大魔和"高达手形座椅"及"哈罗造型糖果盒"等三个BANDAI最新产品登场了。想收集高达周边的FANS可绝不能错过这些究极的好东西啊。

HY2M-GS 1/60 MS-09R 利克·大魔

"HY2M-GS"是利用最新技术和材料制作的，比例感和精密度皆佳的21世纪最新角色手办。这个利克·大魔的身体内部除了有20个地方可以发射LED光以外，附属胸甲部分的磁力开关也可以发光。激光刀和贴标也一同捆绑销售。售价18000日元。



→继扎古Ⅱ、夏亚专用扎古Ⅱ、高达之后登场的第4种机体。在这个系列动画最初60分钟登场的第1型号大魔。



↑在小说中夏亚所搭乘的红色利克·大魔的初回限定版。售价同样是18000日元。

微调发动机的内部也装上了发光二极管



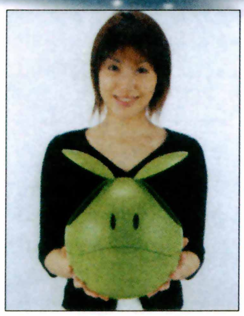
高达 手形座椅

做成高达手部形状的组合座椅，左右可以分开摆放，也可以把两个连起来使用。除了图中展示的颜色以外，还有蓝色和黄色可供选择。单个售价14800日元，现在正在百岱官方网站出售。



超可爱的哈罗糖果盒

在原作动画中露脸的哈罗一直人气极高，这就是最新的一款以其为原型的塑料糖果盒。按下头部正上方的按键，哈罗两边的耳朵就会张开，露出可以放置物品的空间，这个糖果盒分成上下两部分，可以拆卸开，装一些大东西时会非常方便。除了糖果外，也可以用来放一些杂物和小玩具，其直径大约是25公分，售价为1980日元。当然，该商品不会包括图中的美女。



←在动画片中大受欢迎的哈罗，把这么可爱的大头摆在房间里感觉一定很不错。

高达游戏也将在"PLUSe"上登场

日本餐厅专门放置在餐桌上的触摸式液晶显示屏"PLUSe"上也将出现高达的身影了。从5月1日起，日本会提供《高达 battle shooting game》，可供4人游戏。从此以后，饭前饭后就可以和朋友或者家人一起享受额外的乐趣了，一共只要费用100日元。



↑以殖民卫星SIDE7及加布罗基地等为舞台，地球联邦军和吉恩公国展开了激烈的战斗。



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

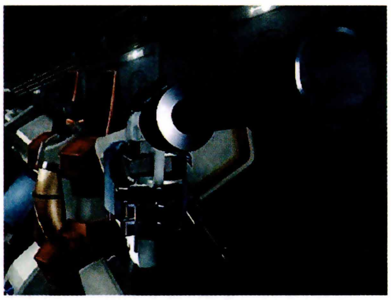
Game bar

游戏点评

责编/星尘大海

PS2 变形金刚

厂商：TAKARA　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



这款游戏惟一亮点可能就是标题时的音乐和选人画面了，在选人画面里可以按方块键变形的设定相当体贴玩家，选择博派和狂派后的音效完全忠实原著。

游戏方式有点像混沌军势+真三国无双；可以选择护卫兵，然后给你规定一个战斗区域，其中有打不完的铁皮、横炮、蓝色警报……直至新剧情的发生，通关后可以通过本关所得的能量块对机体进行升级。

游戏引入了重攻击、必杀技、双人协力必杀技、投技、变形攻击一类的可以说是费力不讨好，游戏的操作感不是特别好，L3键转身设计是一大失误，视角变换不是特别的自由，被四个敌兵群欧的事情时有发生。游戏的画面素质一般，锯齿问题比较严重，山和金属的质感表现得还算不错。游戏中的背景音乐给人的印象不是特别深，音效方面值得一提的就是忠实地再现了原著中变形的声音。

由于拿到的是BATA版，所以对正式版还继续抱有一丝幻想，希望到那个时候TAKARA能圆我一个儿时的梦。

——河北 玉米

角色：10	操作性：6
画面：7	创意：7
音乐：7	移植度：——
情节：6	总评价：7
游戏时间：通过前两关	

GBA 火炎纹章·烈火之剑

厂商：NINTENDO　类型：SLG　媒体：卡带



纹章系列在GBA平台的第2部作品，系统沿袭了前作。任天堂的游戏一向有着良好的口碑，而纹章作为任天堂的招牌游戏之一，烈火之剑绝对是近期最值得玩的GBA游戏。

本作在游戏的进行方式上进行了较大的改变，游戏分为上下两部，分别以男女主人公进行游戏。并且加入了一开始玩家可以自行设定姓名、血型、生日和性别的新要素。在纹章系列中各职业有各自不同的作用，而利用不同职业巧妙的安排战术击败敌人一直是纹章系列的精髓。本作中除了增添可以使用光属性魔法的修道士外，还增加了大量同伴之间的台词，使角色的个性得到更大幅度的表现。在地图中，新加入了天气的变化，如下雨的话某些单位的行动就会受到一定的影响，使游戏更加真实。看着这些变化，笔者恐怕只有用热血+感动来形容玩到这个游戏时的心情吧！

作为GBA上最强的SLG游戏本作确实是名副其实，玩家们还在等待什么？在掌机上都已经如此强悍了，GC上的纹章又会是怎样的一个境界呢？

我们拭目以待，向任天堂致敬！

——兰州　浩风雨文

角色：9	操作性：8
画面：8.5	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：不明	

PS2 公路之王66

厂商：SEGA　类型：RAC　媒体：DVD-ROM



如果大家对DC上的硬派赛车游戏《18轮大卡车》还有印象的话，这款《公路之王66》就是其正统的外传了。

游戏的手感还是如此的专业，以致于没有一段时间的练习绝对是让你吃足了GAME OVER之苦。SEGA在任务方面下了不少的功夫，使得游戏的耐玩度很高，有时候稍稍的一点失误就会让人前功尽弃，实在是很HARD USER啊！敌方的AI都有了长进，要想撞开或是超车似乎不是那么容易，但那种美式横冲直撞的风格还是让人有不一样的爽快感。

不过话说回来，SEGA这样硬派的游戏到底还能有多少市场呢？

角色：7	操作性：8.5
画面：7	创意：8
音乐：8.5	移植度：8.5
情节：——	总评价：8
游戏时间：7小时左右	

题外话：ROUTE 66让人想起了美国文学里约翰斯坦贝克的划时代小说《愤怒的葡萄》，而66国道恰是主人公一家由俄克拉何马洲向加利福尼亚西迁求生的必经之路。原本是充满梦想，然而迎接他们的是更多的苦难。这样的一种境遇用在当今的SEGA身上，或许也正合时宜吧。

——长春 刘赢征

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GBA 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI　类型：ACT　媒体：卡带



GBA上的恶魔城系列第三作，本作在画面、BGM、系统等各个方面都有改进，喜欢此系列的玩家又有福了。

游戏画面粗看下和前两作没什么太大区别，但是仔细观察就可以看出厂商在背景上是下足了功夫，层次感非常强，和月下相比并不逊色；人设还是由小岛文美担任，主人公Soma Cruz顺理成章地继承了历代美型的传统。

本作虽然取消了副武器，但是种类更加的多样化了，三种的隐藏武器更是强劲得没有话说；传送点有所改进，玩家到达一个传送点后就可以直接选择你想要去的任何传送点。本作的新增要素“灵魂系统”设定非常有意思，主人公可以通过消灭敌人后吸收随机出现的魂来使敌人的招数据为己有，如果想把100多种敌人的招数全部习得也得着实需要费一番周折……（笑）

音乐方面也相当出色，就像官方所用的词汇是“壮丽”，一点也不为过。

最后也有少许遗憾，第三作和前面两作基本没什么本质的区别，似曾相识的城堡似曾相识的敌人……

——河北　玉米

角色：8	操作性：9
画面：9	创意：6
音乐：9	移植度：——
情节：6	总评价：8
游戏时间：完成度100%	

PS2 DDRMAX2·DDR7thMIX

厂商：KONAMI　类型：音乐　媒体：DVD-ROM



若是一款游戏的好坏要算上它推出的时间合不合时宜的话，那么KONAMI的很多游戏都是好上加好的，在这个美丽的夏天到来之际，厂商又很乘机的推出了能迅速减肥的DDR的续作。

从6th来看，这个7th可以说进行了大幅度的升华，单是看到封面上的“70曲以上收录”的字样便吊足了人的兴趣。系统上的创新就是新加入的“鬼”模式，在每首歌不能掉3次以上的情况下，连续完成规定的一组歌才可过关，有的甚至要完成20首之多的歌曲才行，这对于想锻炼耐力的玩家和想减肥的人来说，是很有价值也很科学的模式。

虽然玩DDR的人越来越少，可KONAMI并没有要把门槛放低的意思，到此作为止难度仍然是呈上升曲线势，且到达了究极的程度，甚至出现了10个绿豆的难度，而且曲速也出现了270这样的极限数字……如果对此游戏没有做长期练习打算的玩家，某些难度过高的曲子还是用红豆来自娱自乐一下比较好。

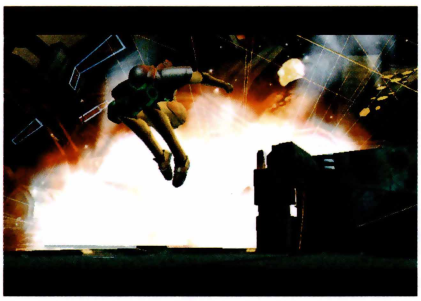
游戏的难度不低，但吸引力也很强，因此，我对这个夏天充满了信心。

——长春　李一卓

角色：——	操作性：8
画面：9	创意：9
音乐：10	移植度：10
情节：——	总评价：9
游戏时间：20小时以上	

GC 银河战士PRIME

厂商：NINTENDO　类型：FPS　媒体：DVD-ROM



玩到这游戏的前2个小时，感觉它特像另一款任天堂在NGC上的大作：《阳光玛丽》，因为许多解密和重要物品的得到都需要用到“跳跃”这一在FPS中只会应用在攻击行为中的动作，并且玩家使用的武器也并非仅仅只有“攻击对方”这一种用途。而现在我发现，这游戏更像一款AVG，一款第一人称的AVG。因为游戏中许多的谜题都对所得到的物品与武器有一定的需要，如果没有得到该物品或武器，就无法通过特定的地点（生化危机？），游戏也就无法进行下去。我曾经就被一个需要得到16个飞弹增值包的地方卡住，必须回头重新寻找……耽误了我无数时间，怒！

对付BOSS也不像《HALO》一样只要你火力足够，技术超酷，就可以笑傲异星。《银河战士》中的BOSS各有各的弱点，各有各的习惯，如果无视BOSS弱点，不会使用特殊装备的话，你只能成为BOSS牙祭的配菜！

总之，这游戏是NGC在欧美软件攻势中的重要砝码，也是广大“任徒”值得炫耀的作品，强烈推荐给所有喜欢FPS和AVG玩家！

——山东　磁

角色：7	操作性：10
画面：10	创意：8
音乐：7	移植度：——
情节：8.5	总评价：9
游戏时间：20小时	

GBA 疯狂出租车A

厂商：SEGA　类型：RAC　媒体：卡带



没落贵族去年就学起ENIX做起皮包公司的买卖，把自己一些曾经的经典以授权的形式外包给其它公司移植给GBA。之前有MD时代的代表作战斧三合一、兽王记，不过几乎没人知道吧。不管销量如何，好歹怀个旧。

但今年的几个DC代表作再给GBA移植就有点让人摸不着头脑了。先有世嘉拉力在前，虽说画面效果不尽如人意，操作性倒还有几分。但这疯的就没法玩了，刚开机时还让人激动不已。完全一样的背景音乐，一样的人语，四个疯狂司机一个不少，真开始玩就要命了。不得不说移植疯的给GBA是个错误，一定要做也得灵活一点，换个法子做呀，非得硬着头皮来个完全移植。导致画面令人无法忍受，哪还谈得上操作性啊，毕竟GBA的机能是有限的。拉力的赛道是固定的，勉强还能搞定。但疯的是一个城市啊，运算不过来也就很正常了。

阿俊是世嘉饭斯，看到周围的人对本作恶评如潮，也只能苦笑了之，这回实在是找不出为世嘉开脱的理由了。现在也只能希望接下来的喷射小子和太空频道能给大家一个交代了。

——南昌　严俊

角色：9	操作性：6
画面：3	创意：5
音乐：6	移植度：3
情节：——	总评价：5
游戏时间：试试也就罢了	

游戏时尚

如果时间倒退上十年，相信不会有人把游戏和时尚这两个八杆子打不着的事物联系起来，更不会把家电产业的巨人SONY和游戏业界联系起来，因为那个时候，任天堂才是游戏的代名词。但正如某位名家所说，历史是没有如果的，在十年后的今天，游戏已经和前卫时尚等名词紧紧的联系在了一起，而当时的家电业巨人SONY也已经凭借着PS和PS2游戏系统的成功代替了任天堂成为当今游戏业的霸主。对于S-O-N-Y这四个字母，有人深恶痛绝，有人则推崇备至，其实大可不必，SONY的成功自然有其道理，而且绝非偶然。说起SONY踏足游戏业，相信资历老些的玩家都知道是因为和任天堂的分崩离析导致的，而事实却并非那么简单，甚至可以说SONY踏足游戏业是蓄谋已久的，而SONY的成功之路也绝非一些玩家所想象的那么顺利。当然，这并非本文所讨论的话题，所以暂且按下不表。

时尚，对于年轻人来说无疑是充满诱惑力的，本来和游戏毫不相干，但在若干年前，大概是在玩家们接触生化危机和FF7的时候，游戏就已经通过CG的方式和时尚联系在了一起，并且成为了一种文化，游戏文化。也就是在这个时候，“游戏就是单纯的游戏”这个任天堂的游戏理念已经被SONY的“游戏就是时尚”的理念所代替。说起SONY的这个游戏理念，不得不提一下当时SONY所面对的形势。当时SONY还是游戏界的新军，同任天堂和SEGA这2个对手相比，自己并没有多少资本，而本身的企业文化就是引领时尚潮流。所以把自身的企业文化同游戏联系在一起也就是顺理成章的事情了。有人曾经说SONY的成功是SQUARE铸就的，可SQUARE的成功又何尝不是SONY造就的呢？任天堂当时的游戏理念已经和SQUARE自己确定的发展之路产生了偏差，而SEGA呢？给人的印象总是高傲的，要把游戏向电影靠拢这个发展方向交给SEGA也显然是不合时宜的。于是SONY的游戏理念和SQUARE不谋而合，而后就有了 FF系列摒弃了以前的风格，在新作中加入了CG，画面变成了3D的，后来就连主题曲也邀请了天后级人物。这一切的改变使得FF充满了时尚的味道，再加上SQUARE高超的宣传手法，造就了SONY和SQUARE的双赢结局。当时SEGA，SONY和任天堂都宣称自己的主机可以使用到2000年，而事实上，只有SONY做到了当初的承诺，即使在PS2已经普及的今天， PSONE在2002年全世界的销售量仍然可以达到了678万。这不能不说是一个奇迹，SONY创造的奇迹！

曾经SONY宣称“所有的游戏都在这里集结”，就今天来看，这句话也已经成为了现实，就连老对手SEGA在转型成了软件商后都已经把自己的看家作品VR战士移植到了PS2上，至于FFX和新出的FFX-2更是在玩家中掀起了巨大的浪潮，甚至连以前从未玩过游戏的人都知道了最终幻想这个名字，而吸引这些LIGHT USER的原因只有一个，那就是“时尚”。当然，这并不是说SONY本身就没有制作游戏，随身玩伴、我的暑假、、龙骑士传说这些游戏都是出自SONY之手，尤其是随身玩伴，在日本本土大受欢迎，除了登上殿堂之外，还捧走了游戏大赏，井上多罗这个角色更是吸引无数的女性玩家，“拥有PS2就是走在时尚前沿的”这种宣传手法，无疑对SONY的成功起了非常重要的作用。

昔日在游戏界打混的毛头小子已经成了业界霸主，从1994年至今，可以说SONY缔造了一个又一个神话。从PS2开始，SONY高超的市场运做能力逐渐显露出来，这点可以说是SONY最为宝贵的财富。但有得必有失，就在SONY把游戏和时尚紧密的联系在一起并大力拓展非玩家这个消费群的同时，必然会产生一些水准低下的游戏，“所有的游戏都在这里集结”虽然是实现了，但这些游戏中相当一部分是粗制滥做的垃圾。而这，也是竞争对手抨击的重点，相信SONY自己也非常清楚。看看现在任天堂游戏和主机搭配的比率，再看看自己的PS2主机和游戏的搭配比率，结果竟然是任天堂比SONY的要高！再加上PS2的游戏开发之难，成本之高，是众所周知的，软件商投入了资金，却得不到回报，就会慢慢的对这个平台失去信心，转而开发其它平台的作品，这正是SONY最致命的地方。将游戏和时尚融合在一起，SONY可谓是功不可没，但在融合的这个过程中，SONY自身的弱点也越来越明显。



上次和朋友聊天的时候谈到了SONY，他说SONY的成功主要是依靠自己无敌的市场控制能力，如果PS3推出的话，依靠SONY现有的实力依然可以登上霸主的宝座，但现在问题就是SONY本身的市场控制能力究竟能有多强？毕竟像INTEL强行将CPU从16位过渡到32位的这样由产品决定市场的例子少之又少。而时尚也是总在变化的，即使是以前在玩家心中比较保守的任天堂，也为了迎合市场拓展新的消费群体而推出了GBASP，并且市场反映良好，在发售初期还出现了供不应求的情况。这还是在任天堂独自称霸手掌机市场的时候。而家用机呢？前有微软虎视眈眈，后有任天堂磨刀霍霍，更为可怕的是SONY自己的竞争对手也已经会把自己的产品和时尚结合起来迎合消费者，并且效果不菲。任天堂在经历了FC和SFC的辉煌之后，从业界霸主的宝座上跌了下来，那么SONY呢？在经历了PS和PS2的辉煌后会如何呢？继续保持霸主的地位还是重蹈覆辙？“拥有PS2就是时尚”会不会变成“拥有XBOX2就是时尚”或者“拥有NGC2就是时尚”呢？恐怕没人知道，但惟一知道的是，谁将在新的主机大战中把握住时尚的潮流，迎合市场，获得玩家的认同，谁将是胜利者，我们能做的只有拭目以待！

文／ 浩风雨文



夏亚 游戏角色绝对通缉令

翻开“动新”的男性角色排行榜可以发现，无论什么时候都能在人气角色里找到夏亚的名字。最近热卖的第二次机战让我最欣慰的，也是夏亚以敌方身份出现这个事实。虽然他并不是游戏原创的角色，但我宁愿以他作为这个绝对通缉令系列的开端。或许宿敌才是最了解自己的人，反之亦然(笑)。

没看过高达原作的玩家对夏亚的了解多数都来源于机战系列。在机战中，他以伪装身份“古华多罗”出现时的实力十分令人敬服；但……他其实是吉翁公国创始人戴肯的儿子——凯斯帕·雷姆·戴肯，之后又陆续使用过包括夏亚、古华多罗等其他三个化名。由于背负着沉重的包袱——父亲的名声，因此对吉翁公国和联邦军都抱有非常特殊的感情。之后因为阿姆罗误杀了拉拉·辛——一个对他来说“可以成为母亲一样的人”，而踏上了“复仇”的不归路（-_-b）。从0087年开始，夏亚所做的一切，似乎都是在和自己的宿敌较劲，或者说是想让阿姆罗走进他亲手安排的局势中去。在逆袭的最后，身处灼热的逃生舱中的夏亚，口中喊的依然是“地球上的人是寄生于其上的蛆虫”。虽然和阿姆罗同样具有“准确无误地理解其他人”的新人类的特性，但他身上的统帅气质却是阿姆罗所不具备的。身为珍稀的最强NT之一，夏亚的人格魅力，只有在作为敌人出现时才能淋漓尽致地体现出来……

至少，这次第二次机战的情节，在这方面不会被人骂了……希望大家好好体会体会吧-_-b

文：白色流星

三十六计与游戏

金玉檀公策，借以擒劫贼，
鱼蛇海间笑，羊虎桃桑隔，
树暗走痴故，釜空苦远客，
屋梁有美尸，击魏连伐虢。

三十六计第二十五计：偷梁换柱

阵有纵横，天衡为梁，地轴为柱。梁柱以精兵为之，故观其阵，则知精兵之所有。

封建社会里，军阀割据，所谓"友军"，不过只是暂时的联合而已，所以"兼并盟友"是常事。这个不用多说，商业社会里，每天都在上演你争我夺的兼并之计，游戏业界也不例外，不论是注资救济也好，入股也罢，多少曾经名动一时的公司成为了别人的附庸，HUDSON并入KONAMI，就是最好的例证。

三十六计第二十六计：指桑骂槐

率数未服者以对敌，若策之不行，而利诱之，又反启其疑，于是故为自误，责他人之失，以暗警之。警之者，反诱之也。此盖以刚险驱之也。

故意制造些错误，然后责备别人的过失，借此暗中警告那些不服从指挥的人，从反面去诱导他们。山内老爷子曾经在自家的发表会上批判"大作主义"，虽然没有明白点出针对方，不过指向的是哪里，大家都心知肚明，这次指桑骂槐曾在业界掀起波澜——SQUARE如坐针毡。

三十六计第二十七计：假痴不癫

假作不知而实知，假作不为而实不可为，或将有所为。

表面装糊涂，实际很清楚，假装不行动实际上是在暗中策划等待时机。

此计不但是麻痹敌人、待机破敌的一种策略，还可作为"愚兵"之计来治军。这么说会否有点侮辱呢？不过宫本先生，这位马里奥的生父，总是一副阳光般的笑脸，看起来大智若愚的样子，却创造了让人不可想象的，神话般的业绩，笑脸的下面，不知道还藏有多少惊人的点子，还有多少未完的神话等待书写呢？

三十六计第二十八计：上屋抽梯

唆者，利使之也。利使之而不先为之便，或犹且不行。故抽梯之局，须先置梯，或示之梯。

什么是唆？就是用利去引诱敌人。如果敌人不肯轻易上钩，就事先给敌人安放一个梯子。既不能使它猜疑，也要能让敌人清楚的看到，只要敌人爬上了梯子，就不怕它不进己方事先设置的圈套。

这一计往往和过河拆桥混用，对它体现最深的，就是众多SLG中的"诱敌深入"策略了，以小利引诱对方追击，进而打乱对方阵营，再一举歼灭，这样的战略已经足以被写进SLG战法教科书。

三十六计第二十九计：树上开花

此树本无花，而树则可以有花，剪彩贴之，不细察者不易发，使花与树交相辉映，而成玲珑全局也。此盖布精兵于友军之阵，完其势以威敌也。

用假花冒充真花，取得乱真的效果，战场上情况复杂，瞬息万变，指挥官易被假象所惑。所以，善于布置假情况，巧布迷魂阵，虚张声势，可以慑服甚至击败敌人。卡片游戏将这样的战略用到了极致，多种多样的陷阱卡，每一张都体现了以假乱真以迷惑对方的效果，而对这种卡片的熟练运用，往往更决定战斗的最终结果。

三十六计第三十计：反客为主

为人驱使者为奴，为人尊处者为客，不能立足者为暂客，能立足者为久客，客久而不能主事者为贱客，能主事则可渐握机要，而为主矣。

客有多种：暂客、久客、贱客，这些都还是真正的"客"，可是一到渐渐掌握了主人的机要之处的话，就已经反客为主了。按语中将这个过程分为五步：争客位，乘隙，插足，握机，成功。概括地讲，就是变被动为主动，把主动权慢慢地掌握到自己手中来——这是所有SLG中主角的共同道路，从一开始的困守一地，到慢慢招得伸间，进而开展事业，最后取得胜利，但很凑巧的是不少故事中最终BOSS就是主角关系亲密的某位长辈，当初更给予主角不少照顾，反客为主的意义在这里更加圆满。

三十六计第三十一计：美人计

兵强将智，不可以敌，势必事先，事以美人，以佚其志，以弱其体，以增其下之怨。

势力强大，将帅明智，这样的敌人不能与它正面交锋，在一个时期内，只得暂时向他屈服，美人计有强烈的现代色彩，多采用间谍的方式，利用金钱贿赂，利用美人诱惑，方式变化多端，不可丧失警惕。这一计实在运用的太多了，从DOAX到三国游戏经典的"红粉救国"，相信也是所有玩家最爱的桥段，没办法，谁叫游戏的受众以男性玩家占据了绝对优势呢？

三十六计第三十二计：空城计

虚虚实实，兵无常势。虚而示虚，诸葛而后，不乏其人。

虚虚实实，兵无常势，变化无穷。在敌乘我虚之时，当展开心理战。一定要充分掌握对方主帅的心理和性格特征，切切不可轻易出此险招。况且，此计多数情况下，只能当作缓兵之计，还得防止敌人卷土重来。所以还必须有实力与敌方对抗，要救危局，还是要凭真正实力。卡片游戏对这点同样深有心得，虚实不明的情况虽然对敌方有威慑力，却不能抵挡太久，如没有强力的攻击性卡片做后盾，最终也难逃失败的命运 。

三十六计第三十三计：反间计

间者，使敌自相疑忌也；反间者，因敌之间而间之也。

采用反间计的关键是"以假乱真"，造假要造得巧妙，造得逼真，才能使敌人上当受骗，信以为真，作出错误的判断，采取错误的行动。这一计总是与间谍相关，经典的间谍游戏是什么？当然是MGS，在《MGS2 自由之子》中，奥尔加先以敌人身份登场，到最后才反戈一击，让剧情来了个大逆转，所有的冲突在这里达到高潮，可以说没这个反间计，游戏的戏剧冲突就要大打折扣了。

三十六计第三十四计：苦肉计

间者，使敌人相疑也；反间者，因敌人之疑，而实其疑也；苦肉计者，盖假作自间以间人也。凡遣与己有隙者以诱敌人，约为响应，或约为共力者：皆苦肉计之类也。

用苦肉计，是假装自己去作敌人的间谍，而实际上是到敌方从事间谍活动。派遣同己方有仇恨的人去迷惑敌人，不管是作内应也好，或是协同作战也好，都属于苦肉计。游戏中的苦肉计，总是和对身体的伤害相连，ENIX的期待之作《龙背上的骑兵》中，每一位角色都为了得到力量，失去了身体的一部分功能。还有根据漫画改编的优秀动作游戏《剑风传奇》中，格里菲斯受尽折磨，呼唤出"卵"，得到巨大的力量，让世界陷入了黑暗中。

三十六计第三十五计：连环计

连环计者，其结在使敌自累，而后图之。盖一计累敌，-计攻敌，两计扣用，以摧强势也。

连环计是一计累敌，一计攻敌，两计扣用，而关键在于使敌"自累"，就用计的数量来说更要重视用计的质量，"使敌自累"之法，可以看作战略上让敌人背上包袱，使敌人自己牵制自己，让敌人战线拉长，兵力分散，为我军集中兵力，各个击破创造有利条件。三国游戏中，貂禅离间董卓和吕布的事例，更多的是被放到连环计这里。另外，传说系列的每一作，动作化的战斗系统，爽快的连击，也体现了"连环"的真正意义。

三十六计第三十六计：走为上

敌势全胜，我不能战，则：必降；必和；必走。降则全败，和则半败，走则未败。未败者，胜之转机也。

敌方已占优势，我方不能战胜它，为了避免与敌人决战，只有三条出路：投降，讲和，撤退。三者相比，投降是彻底失败，讲和也是一半失败，而撤退不能算失败。撤退，可以转败为胜。游戏的结果是可以预料的，不过是顺利通关，或者在中途就GAMEOVER两种而已，不论哪种结局，最后都是走，离开这个游戏，我们或者因为通关后离开，或者因为其他原因未完成就离开，但不论如何，走，是不可避免的最终 ，三十六计中的最终计，便是所有游戏必然的最后结局。

（全文完） 文/lavina

电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation
Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：E3会场一团糟。不过HALO2的登场，给人打了一针强心剂，XBOX可能是天语接触MAME以来最适合天语体验游戏的主机了。发售表弄成了两页，仍然很不全面。建议大家不要什么都买什么都玩。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
5月22日	地狱幻影	ファントム-PHANTOM OF INFERNO-（通常版）	AVG	0SYSTEM
5月22日	青涩宝贝	エリュシオン～永远のサンクチュアリ～	SLG	NEC
5月22日	马克思佩恩	MAX PAYNE	AVG	EA
5月22日	GP大奖赛	GRAND PRIX CHALLENGE	RAC	ATARI
5月29日	梦幻幸运2	ファンタスティックフォーチュン2	未定	GANAIX
5月29日	最终兵器彼女(限定版)	最终兵器彼女(限定版)	AVG	KONAMI
5月29日	最终兵器彼女(通常版)	最终兵器彼女(通常版)	AVG	KONAMI
5月29日	**电脑战机4**	电脑战机バーチャロン マーズ	ACT	SEGA
5月29日	**光荣胜利赛马2003**	Winning Post5 MAXIMAM 2003	SPG	KOEI
5月29日	咖啡·小愿望·魔法	カフェ・リトルウィッシュ ～魔法のレシピ～	AVG	Princess
5月29日	廉价系列之武士·斩一代	SIMPLE2000SERIES Vol28 武士·斩一代	ACT	D3
5月29日	廉价系列之恋爱·青春18岁	SIMPLE2000SERIES Vol29 恋爱·青春18岁	TAB	D3
5月29日	廉价系列之街头篮球	SIMPLE2000SERIES Vol30 STREET BASKET	SPG	D3
5月29日	环球冲浪	TRANSWORLD SURF	SPG	ATARI
5月29日	强人茶间剧场	シムピープル お茶の间剧场	SLG	EA
6月5日	**J联盟球会创造3**	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3	SLG	SEGA
6月5日	**幻想水浒传3(the BEST)**	幻想水浒传3(the BEST)	RPG	KONAMI
6月5日	贵宾棒球2003	MVPベースボール 2003	SPG	EA
6月5日	火爆职业摔角Z斗辞苑·同捆BOX	ファイヤープロレスリングZ斗辞苑·同捆BOX	SPG	SPIKE
6月5日	火爆职业摔角Z	ファイヤープロレスリングZ	SPG	SPIKE
6月19日	R-TYPE最终版	R-TYPE FINAL	STG	IREM
6月19日	实战柏青嫂必胜法	实战パチスロ必胜法!サバンナパーク	PUZ	SAMMY
6月19日	MLB2003	MLB2003	PUB	SCE
6月26日	**头文字D特别版**	头文字D Special Stage	RAC	SEGA
6月26日	鱼眼3～记忆的破片	FISH EYES 3～记忆の破片たち～	AVG	VICTOR
6月26日	附带7大附录！半熟英雄	7大ふろくつき!半熟英雄　3D 特大号	SLG	SQUARE·ENIX
6月26日	半熟英雄 对 3D	半熟英雄 对 3D(通常版)	SLG	SQUARE·ENIX
6月26日	维尔拉特工作室～格兰纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～	RPG	GUST
6月26日	**三国志战记2**	三国志战记2	SLG	KOEI
6月26日	三国志战记2·记忆卡版	三国志战记2·记忆卡版	SLG	KOEI
6月26日	格兰纳特的炼金术士2限定版	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～ プレミアムボックス	RPG	GUST
6月26日	维尔拉特工作室&大正异闻录豪华版	ヴィオラートのアトリエ&大正もののけ异闻录 プレミアムパック	RPG	GUST
6月26日	廉价系列之31·地球防卫军	SIMPLE2000シリーズ Vol.31 THE地球防卫军	ACT	D3
6月26日	廉价系列之32·战车	SIMPLE2000シリーズ Vol.32 THE战车	ACT	D3
6月下旬	樱花雪月华	SAKURA 雪月华	AVG	PRINCESS
7月3日	**流行音乐8**	POPMUSIC8	ACT	KONAMI
7月3日	**寂静岭3**	SILENT HILL3	AVG	KONAMI
7月24日	**首都高BATTLE01**	首都高BATTLE01	RAC	GENKI
7月	**洛克人X7**	ROCKMAN X7	ACT	CAPCOM
7月	极落雀PREMIUM	极落雀PREMIUM	PUZ	DIGICUBE
7月	魔界转生	魔界转生	ACT	D3
夏预定	**蚊·到夏威夷去**	蚊LET's GO HAWAI	ACT	SCE
夏预定	**机动战士高达SEED**	机动战士GUNDAM SEED	STG	BANDAI

XBOX

5月22日	超级追踪	エクスチェイサー	ACT	IDEA
5月29日	大战Ⅶ	大战Ⅶ	SLG	クールキッッズ
5月29日	功夫大恐慌	カンフー パニック	ACT	M$
6月12日	机甲攻击（MECH ASSAULT）	メック アサルト	ACT	M$
6月13日	高桥纯子的麻将协会	高桥纯子の麻雀セミナ	TAB	AQUA
6月19日	黑客帝国	エンター ザ マトリックス	ACT	BANDAI
6月26日	Cyber ATTACT Team超级别动队	C.A.T～サイバーアタックチーム～	未明	メディックス
6月	**恐龙危机3**	DINO CRISIS3	AVG	CAPCOM
7月17日	血腥咆哮	BLOODY ROAR extreme	FTG	HUDSON
7月17日	**摩托GP ONLINE挑战版**	MotoGP URT2 Online Challenge	RAC	M$
8月	城市疯狂3	Midtown Madness3	RAC	M$
今春	**忍者龙剑传**	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
今春	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
今夏	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
今冬	**索尼克英雄**	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场の出前持	战场の出前持	ETC	M$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空：复仇高速路	CRIMSON SKIES：HI ROAD TO REVENGE	STG	M$
未定	**光环2**	HALO2(ヘイロ 2)	FPS	M$
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M$

NINTENDO GAMECUBE

5月23日	RUNE～金钥匙的秘密	2RUNE2～コルテンの键の秘密～	RPG	FROM
5月29日	魔法南瓜·安&格雷格的大冒险	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒险～	ACT	MTO
5月30日	家庭体育馆2003	ファミリースタジアム2003	SPG	NAMCO
5月30日	口袋妖怪盒子	ポケモンボックス	SPG	任天堂
6月5日	专业足球	フロッガ	SPG	KONAMI
6月5日	目标：大富豪人生	MONOPOLY～目指せ！大富豪人生！～	PUZ	TOMY
6月12日	**幻侠乔伊**	Viewtiful Joe	ACT	CAPCOM
6月19日	**索尼克大冒险DX**	ソニックアドベンチャ DX	ACT	SEGA
6月19日	黑客帝国	ENTER THE MATRIX	ACT	BANDAI
6月27日	动物之森e+	どうぶつの森e+	未明	任天堂
6月27日	东尼滑板3	Tony Hawk's PRO SKATER 3	SPG	SUCCESS
7月10日	**V拉力3**	V-RALLY3	RAC	INFOGRAMES
7月17日	实况力量棒球10	实况『パワフルプロ野球10	SPG	KONAMI
7月18日	**最终幻想·水晶编年史**	ファイナルファンタジー·クリスタル クロニクル	RPG	任天堂
7月25日	**F-ZERO GC**	F-ZERO GC	RAC	任天堂
7月	机器猫·大家一起游泳吧·迷你园	ドラえもん みんなで游ぼう！ミニドランド	ETC	EPOCH
7月	鲁邦三世·消失在大海的秘宝	ルパン三世-海に消えた秘宝-	AVG	ASMIK

NINTENDO GAMECUBE

6月5日	魔法国大冒险	フロッガー～魔法の国の大冒险～	未定	KONAMI
6月12日	怪物之门·地狱封印激活	モンスターゲート 大いなるダンジョン～封印のオーブ～	未定	KONAMI
6月12日	**妈妈1+2**	MOTHER 1+2	RPG	任天堂
6月27日	宠物好朋友Advance系列4～小狗编	なかよしペットアドバンスシリーズ4 かわいい仔犬～小型犬编～	未明	MTO
6月27日	我的盔甲·刀饰	ぼくのカブト·クワガタ	未明	MTO
7月3日	**光明之魂2**	シャイニング·ソウル2	RPG	SEGA
7月4日	哈欠妖怪	ハチエモン	ACT	NAMCO
7月11日	仓鼠天堂	ハムスターパラダイス ピュアハート	AVG	ATLUS
7月17日	Croquette·BANK与VAN女王	コロッケ！2暗のバンクとバン女王！	未明	KONAMI
7月17日	我们的太阳	ボクらの太阳	A·RPG	KONAMI
7月17日	**索尼克弹珠台聚会**	ソニックピンボールパーティ	TAB	SEGA
7月17日	METALMAX回归2	メタルマックスリターズ改	RPG	NOW
7月25日	**真·女神转生 智力版**	真·女神转生デビルチルドレン-パズルdeコール！	PUZ	CultureBrain
7月25日	小猫小狗动物医院～动物医生育成游戏	わんにゃん动物病院～动物のお医者さん育成ゲ ム～	SLG	TDK

龙哥热线 SGGG 第11回

最近狂迷MAME，也是托了大摇杆的福，当然还有那个USB转接器。每天就是玩老游戏，想老游戏，找老游戏。那阵子街机黄金时期，并不是一家两家好，而是大家都很有水平。



图文攻略



★天师：你好！

最近非典严重流行，不过为了GGB的热情，小弟我还是"冒死"前往卡姆乐屋购买了金手指。组装的那种，80元。一张盘一个卡，看界面就像汉化了的AR2。不过很奇怪使用的金手指码却是特殊的。一定要到指定的那个网站上找。普通的码也要用它特定的一个软件在PC上转化后才可使用。更可笑的是卡本身内置的码全不能用，因为都是普通的码未转化。我个人觉得这个可能是"国人"仿制的AR2，不知天师用过没有。所幸那个网站的码还是比较全的。



转化了9期杂志上的码后，输入，装备全出，感动呀！先用最爱的9式带装备打4和5关各2种模式用了一个小时多，完成。第5关怎么那么简单？枉费那么多星。开始一通狙击，最后2颗FAE搞定，最多进去补2炮。不过要是不用FAE，进港后还真挺难的。

至此，所有HELL关2种模式都过了，然后是13式。看了13式的图鉴，"惊喜"的发现此机体乃中国设计，又一次小小感动了一下。

前面关不必说，EASY。5关也很简单，用KEM狙。第3关援互我的装备和电击中天师的一样，先打的ANOTHER模式，前3次没过去，第4次过了，僚机剩3架。心里那个美呀。然后打NORMAL模式，怪了，可能是我对黄色调过敏吧。打了3个小时没过。睡了一夜后，第2天一次通过，僚机剩2架。然后用9式带F攻玩，有一次还真是险些5架全保。可惜打完最后2架高机动我是一点血都没了，最后的几辆坦克和直升机生生干掉了2架僚机。而我由于没血只能在山头树林里躲到结束，惨呀！现在养成了1小时以上不打就手痒的习惯，中毒矣。现在用9式基本上每次都能过，用13式差不多有一半以上的胜率。不过所剩僚机数就不是我能控制的了，最多剩3架。还需多加练习。

天师你们对3关钟爱备至，为什么对第4关不闻不问？是不是觉得太简单了没有研究的必要？可是我用13式打这关实在费劲。6分种时救援直升机来时如果我还在世就算不错的了。就算用最拿手的9式也是提心吊胆，运气好能剩一架飞回去。关键是最后1分钟要过河回去时大部分情况下桥都被炸断了。只能狙击远处高机动。然后目送飞机飞走或坠毁。总之很费劲，尤其是13式，能不能请教下心得，救命呀！

发了很多牢骚，还是问几个问题吧好么？

1、你酷爱13式是因为是中国设计么？我也支持国货。

2、请教13式打第4关心得。

谢谢你！祝你健康！(北京LIUCHEN 2003/04/29)

●现在国内玩GGB的圈子虽然不大，但却不是没有——而且初步设想成立同人组织，由PENNY和茄子二位来担任协调员并提供技术支持。中国全体Gungriffon爱好者应该迅速加入"中国GGB战研"——QQ群组的号码为718236。日本尚有"北方(兵工)13式普及促进委员会"(其会长纯手工打制13式模型，并在同人站内以成本价限量发售)，中国玩家更要用这架机体来作战。13式的机体介绍里GA用到了"凄"字，这个字我想懂日语的达人应该知道其语气是比较重的。KEM攻击力超强，但13式装甲很薄，只有他能提供给玩家以最高难度的挑战和最淳美的重度游戏经验。就像梦美，我虽然玩得比较早，但GGB也好、梦美也好(VF也一样)，是不以出道先后为基准而要以练习时间和悟性来作为高手和初学者的分水岭。13式我只打了比赛线路，并为"电击收藏"进一步完成里地狱——实际上我连APG都没用过(录电击时20分钟内完成，这之前我从未挑战并练习里地狱第一援护，思路完全是以前的，只是首次使用大提前量武器APG)。

从邮件看，你水平大进步，不知你在得到金手指之前练习了多长时间？日本顶级高打能够"13式素"爆里地狱第二援护。而当我看到日本19式改的16式双F攻+SRG的录像后，我都惊了。希望有机会你能来编辑部交流一下，我可以提供你的训练成果的影像给日本。爱好者之间要想尽一切办法来进行"数字交流"。我可以提供协力，如果有玩家录了像，大家就可以分享、通过研究来提高。

★天师好：

好久不见了，不知天师身体可好，我想请天师大哥分析一下PS2在大陆发售的一些具体事情，以后中文游戏会大量出现吗？最近玩了PC版的格兰帝亚2感觉还不错，和PS2没有太大的区别，何况还是中文的呢？天师有没有玩过，可以交流一下意见吗？dc版的kof2002发售日

今期龙哥提示





在茄子领导的"重度游戏讨论区"BBS里，有一些GGB爱好者。天语的大徒弟PENNY也全力支持其工作，为此大家正想成立一个外机501中队中国支队，徽标制作就由天语来做，不同的ID，统一的形象。

VF达人组织——太鼓部屋

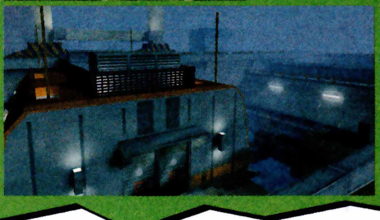


↑哈罗！日本数一数二的著名VF帮派"太鼓部屋"的几员大将向大家问好啦！他们新取得VFR大赛的总冠军，后排：左1养老影，中为大银河。前排蹲者：左1滩琉豪，左二为大须晶。

反恐精英们应该是……



←↓画面相当厉害，可惜天语一玩就想吐，晕得厉害，只好回避。



包打听&包回答&找朋友



玩具饕餮——扭蛋Gashapon

大家也许在玩具店经常能够看到听到这个词，那究竟是什么意思呢？其实它起源于日本，是将一些塑料质地的动漫游戏人物或机体拆成几块小部件（无需上色，各部件间有明显的接头相互品查，成品一般在8CM左右）放入一个塑料外壳的蛋形包装中，然后放入专用扭蛋机中，顾客通过投币入内，再扭动旋钮使之连蛋一起从机器中“扭”出，但因为外形一样，只有碰运气去凑足全套。顺带一提，收藏扭蛋最重要是要连蛋纸也一并收藏，因为蛋纸就等于出世纸。它在日本和香港是非常流行的玩意儿！



下面我们每期为大家带来颇具代表性的扭蛋作品，让大家过过瘾！

●CAP-MS23/25/26：高达可是机甲横行年代的最佳选择。
●CAP-SAKURA01：绚舞在“樱大战”中的美丽少女们。
●DB01：孙悟空现身的“龙珠”是几代少年的儿时偶像。
●FF01/02：2003年4月最新推出的“Final Fantasy历代女主角”盒装扭蛋，包括7－10代的5位美女助阵。
●HARO01：HARO大集结，包括（左起依次）毛绒版、电子版(1代和2代)、毛绒版（耳朵和手臂中还有一个超小扭蛋版）、
●糖果盒版、HARO外壳雕像版、电子版。
●HARO02：这就是HARO外壳雕像版了。
●MONK01：令你想起童年时光的聪明的小和尚一休，那些熟悉的场景真的好怀念！

以上信息由北京模玩两可玩具模型店（65282550）提供。









是什么时候，不知道天师有没有听说过沐泽电脑，小弟在那里上班，现正在我们南通打品牌，是你们北京产的，配置很不错哦价格也很合理，欢迎大家有空来八仙城4214看看，谢谢！

（江苏南通 许志峰 2003/4/30）

●PS2是否在大陆发售，我看各位最好还是“不要问！”。格2挺好的，战斗爽快，系统简练，高手打最终关底常常让BOSS出不了手。凡是不使用AMD处理器的电脑我一概否定。北京有个帝盟是用AMD？八仙城的名字不错，你特意要来电软打广告吧？

★龙哥好：俺是个上海的菜鸟玩友，关于PS2有些小问题（最近准备购入）请教：

1、用PC玩PS2模拟器会不会与实机相差很大（严重拖慢）？俺的PC为P4 1.8，256MB内存，64MB显卡。

2、什么是PS2VGA？

3、PS2有无型号之分，哪种最好？价位如何？

4、购进时要注意些什么才不至于被黑？（如不知不觉买了个二手货）

5、很喜欢有一期电软介绍的PC>PS2接头，上海有吗？多少铁？

●1、现在电脑的CPU速度是PS2的十倍，显存是PS2的五十倍以上。你的电脑跑PS2只要再加768兆内存就行了。2、PS2VGA是把PS2接到电脑显示屏上游戏的装置。3/4、PS2有很多种型号，你水平不足买PS2时难免被黑，很有可能买到二手翻新旧货哦，用个两个礼拜就不灵！5、这种东西我已经介绍过了。

★天师你好！

我是《电软》的忠实读者。从98年接触电软开始，便每一期必买。现在贵刊改版了，变得漂亮了，但我却找不到以前看电软的那份热情，总觉得少了点什么。现在电软上新游戏的攻略铺天盖地，实实在在研究游戏的硬派攻略却几乎没有。以前还有DAYTONA，SF3，现在电软好像只介绍PS2，NGC，XBOX。仿佛人人都有PS2。难道以前的经典游戏没人玩了吗？

我这次投来TENNIS2K2的攻略，是我玩此游戏快半年时间说总结的攻略，希望天师有空看一下。

攻略是我用MSWORD编的，主要是图文结合（你们编辑部不会没MSWORD吧），我是基于DC版写，PS2版同样适用，两版本只有细微差别，打法完全一样，仅仅是PS2版的键位与DC不同。攻略我用附件发给你，注意查收。

谢谢你在百忙中看信，攻略有不足之处不要见笑，能不能上刊不重要，我会一直支持电软。

祝工作顺利！（忠实读者 西安电子科技大学 YANG）

●谁说我们不登？我们愿意登各种游戏的攻略，越全越好，也包括硬派一点的。还有就是我不管别人用不用WORD，总之，本来你用WORD写好后转成文本，发给我我一看还行，那就绝对有刊登的希望，但你用WORD给我，我是不会看的，因为我没有WORD，我也不会把你的这篇网球攻略拿给别人转成文本再取回来，因为这是过季的攻略，一定要投我所好，绝对禁用WORD。RTF也行，唯独不要DOC。除非你投GBA，那请随便，我直接转给相关负责同志就是了。就像我这期弄了个GBA的赛车游戏，初一看好像什么都没有，但看看图片就会明白什么，这就够了。硬派游戏是写不出什么“到哪去拿什么东西，然后再回来做另一件事”，这种游戏我想就是传说中伪非玩家的游戏。一边看这种攻略，一边打游戏，注定是得不到任何乐趣的。

★天师老大，你好。废话少说，电击光盘是不是人人都可以投稿“精彩打法”？如果可以的话，我有几个DC彩京零式枪手2 REPLAY，全部都是NO MISS二周目ALL的，最高难度，分数在314万到316万之间，用APACHE，不知行不行？

呵呵，你对彩京的STG应该了解吧。其实在几个月前，在QQ上我已经加了你，可惜被你拒绝了，是不是很忙？

如果可以投的话，请老大你回信，我马上把DC记忆卡寄来。另外，我也是玩DC版梦游美国的，不过太菜，呵呵！

●哟，把您地址落下了。我们当然要！请和我联系——但丑话讲前头，别骗我们啊！必须得是你自己打的才行，可别拿日本人的影像来蒙事！彩京我正打MAME，彩一彩二彩三，彩二最后两关的一宝不放的影像就敢拿出来现现。可惜电击不收，呵呵……

MAME非常高，我还找到了很多的好宝贝。现在不玩游戏，玩就玩MAME，摇杆STG金左手！很高兴！

据悉大象的国产玩家团告急，请各位朋友和我们联系投稿！不问成绩好坏，只求真实和自信！抛砖引玉！



↑南大大的最新网咖，CSNEO内的场面。

应该是在这样的环境下游戏



↑玩游戏可不就得用高级设备呗！

南梦宫投资著名网络FPS



在外国CS总是荣登大雅之堂

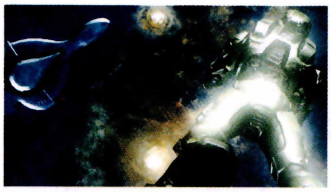
游戏新作情报

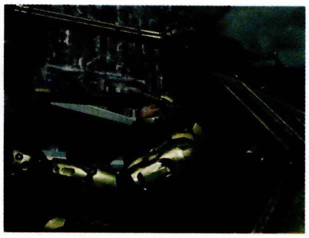


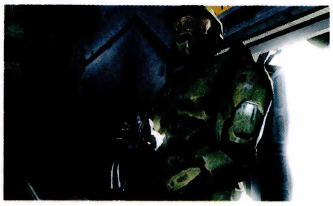
HALO 2

XB	厂商：微软		发售日：2003年秋
	类型：STG	价格：未定	其他：——

画面最强的第一人称射击游戏《HALO 2》现在又公布了一些新画面，相信它会成为XBOX上又一个超经典的作品，就让我们期待着它发售的那一天吧。编辑部内的大象已经做好了彻夜不眠通宵攻略的准备，到时又有好戏看了。







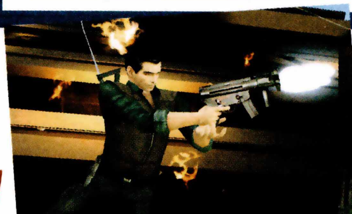
↑这里的画面都是即时演算画面。

007 EVERYTHING OR NOTHING

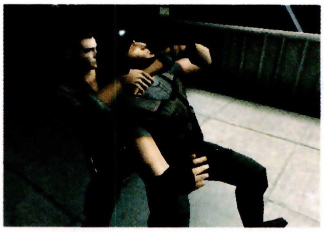
PS2	厂商：EA		发售日：2003年6月
	类型：ACT	价格：未定	其他：全机种制霸

EA又公布了007系列游戏的最新作品，本作和前一作“夜火”一样，都是和电影情节没有直接的关系。从公布的资料来看，本作的画面素质有了很大提高，希望本作的游戏性也能好一些，玩前作的噩梦至今仍然在脑子里挥之不去。

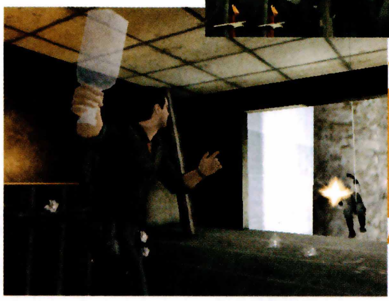
神勇的007又回来了！











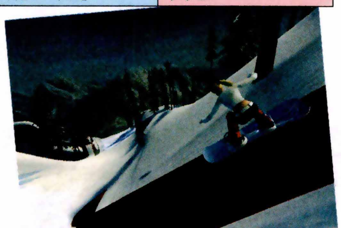
动作明星再度降临

SSX 3

GC	厂商：EA		发售日：2003年6月
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

最强滑雪游戏登场

EA公布了著名滑雪系列游戏的最新作品，本次的作品发挥了NGC的强大光源优势，表现出了滑雪场优美的阳光，喜欢户外滑雪运动的玩家千万不要错过。







在无限美丽的大自然里体验运动给生活带来的乐趣吧！





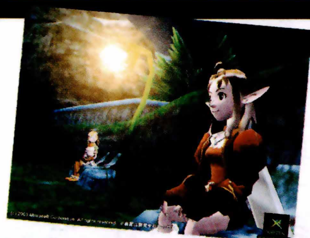




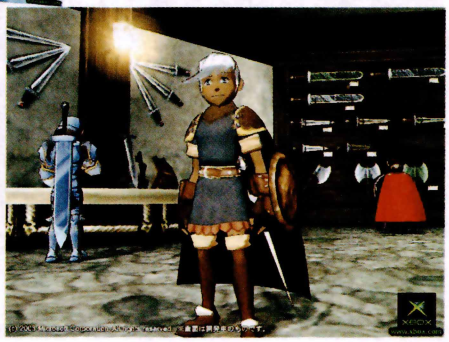
PEEPSHOW

XB	厂商：微软		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

微软公布了一款具有网络RPG要素的动作游戏，目前官方公布的资料还非常少，但是画面的素质还是很高的。相信XBOX强大的网络机能在本游戏中能得到完美体现。喜欢网络游戏的玩家可以试试。





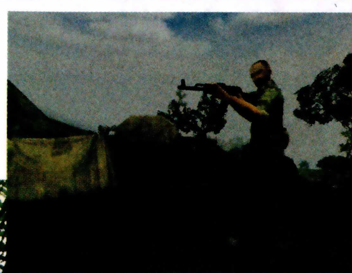


幽灵行动・神岛惊雷

PS2	厂商：UBI		发售日：2003年7月
	类型：STG	价格：未定	其他：——

汤姆・克兰西的军事小说作品又要出新作了，本作是前一段推出的《幽灵行动》的资料片。游戏沿用了以前的系统，增加了一些新的武器，各种类型丰富的任务与以前完全不同，

秘密行动再开




不要忽视团队协作的重要性

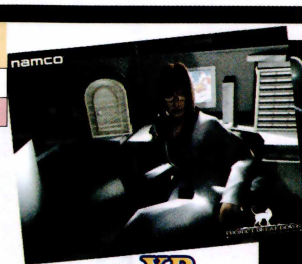
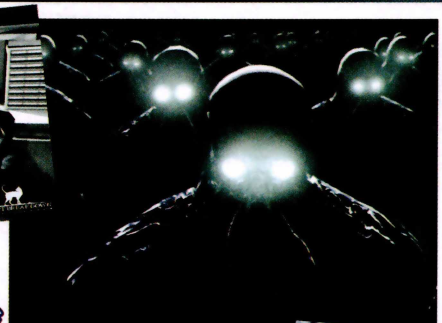





BREAK DOWN

XB	厂商：NAMCO		发售日：2003年6月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

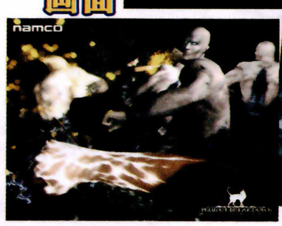
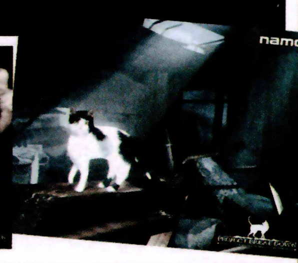
老牌厂商NAMCO最近公布了一款动作游戏新作，从目前公布的一些画面来看，本作可以说达到了XB上画面素质的顶峰，希望本作能成为XB上优秀的动作游戏之一。同时也希望NAMCO能早日走出现在的窘迫境地。

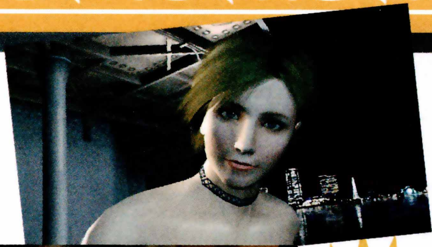



强悍的女主角



XB顶级画面



FIRE FIGHTER

XB	厂商：ACTIVISION		发售日：2003年8月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

以消防队员为主角的游戏，题材还算是比较新颖，希望游戏的画面能有比较强力的演出。当年SS的《救火奇兵》效果就不算太理想。





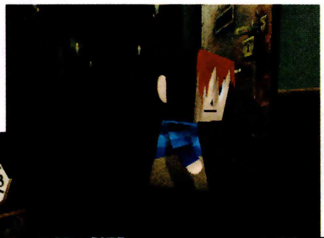
火场英豪
奋不顾身



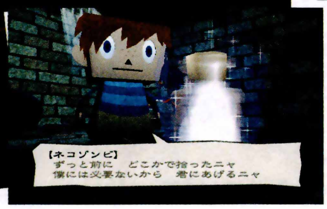
GREGORY HORROR SHOW

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003年秋
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

CAPCOM最近公布了一款RPG游戏，这款游戏和SCE的《波波罗克罗伊斯》风格很相似，游戏中充满了卡通色彩的场景和人物，是一款很值得期待的游戏。

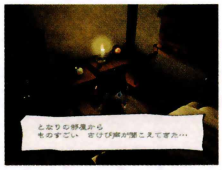




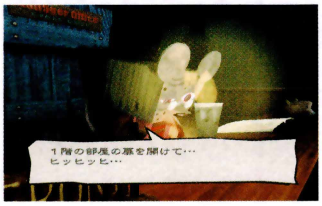










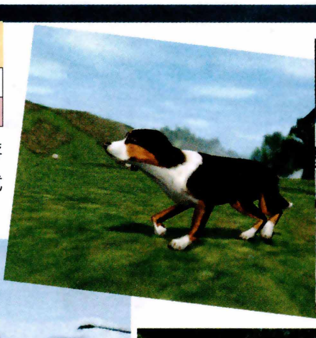


爱犬生活

PS2	厂商：SCE		发售日：2003年秋
	类型：ETC	价格：未定	其他：——

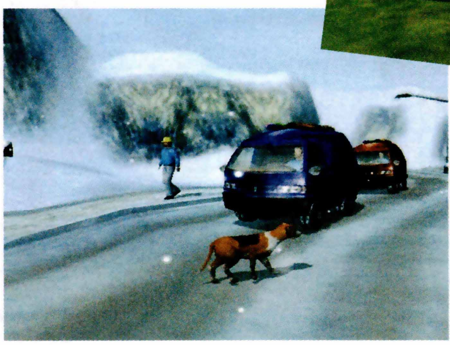
偶还真是很佩服SCE的创新能力，这个游戏以一只家庭宠物狗为主角，而你则要体验它一天的完整生活。这种创意新颖的游戏很值得我们关注，由于现在只有图片放出，所以对于游戏的主要系统还不太清楚，请注意我们以后的介绍。

体验新奇的生活

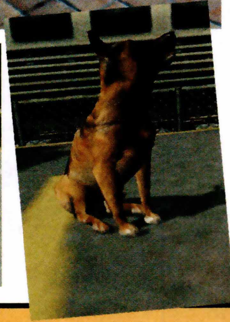












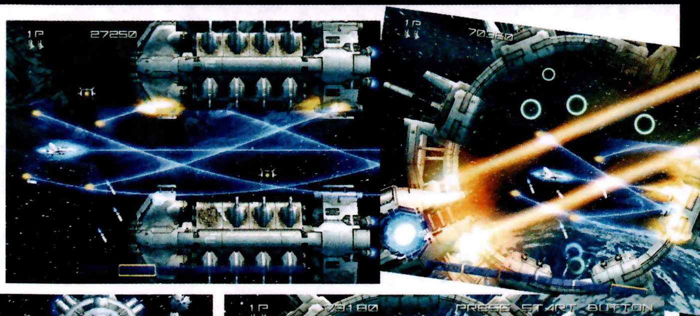
宇宙巡航机 5

PS2

厂商：KONAMI　发售日：2003年7月
类型：STG　价格：未定　其他：——

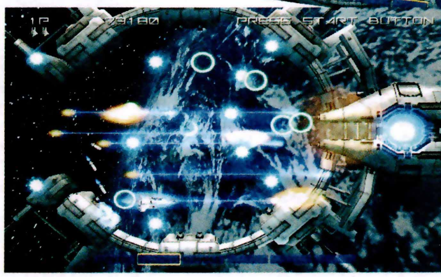
不朽名作的最新进化形态在PS2上完成

KONAMI的人气横版卷轴射击游戏终于要在PS2上推出新作了，前作于1999年登场街机。从公布的画面上看，比起4代有了很大的提高，各种大魄力的背景效果非常出色，值得期待。









怪物史莱克

PS2

厂商：EIDOS　发售日：2003年秋
类型：ACT　价格：未定　其他：——

大家还记得去年在国内风靡一时的动画片《怪物史莱克》吗？现在那个憨厚可爱的巨人要在PS2游戏里登场了，游戏的基本情节与电影相同，有兴趣的玩家可以试试。





↑电影中那个可爱的毛驴也在游戏中出现。

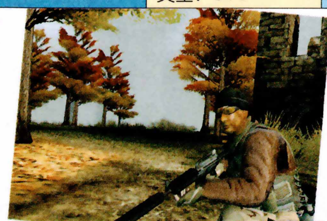


SOCOM 2

PS2

厂商：SCE　发售日：2003年7月
类型：STG　价格：未定　其他：——

PS2上优秀的第一人称射击游戏现在要推出续作了，本次的新作在画面上有了一定的强化，各种武器和任务也增加了不少，是射击迷和军事迷不可多得的精品游戏。





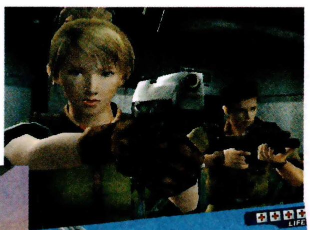


时间危机 3

PS2

厂商：NAMCO　发售日：2003年秋
类型：STG　价格：未定　其他：——

《时间危机3》现在又有了一些新图片放出，我们可以看到游戏的画面确实比前作强了不少，看到这样优秀的游戏，你是不是也想入手一把光枪呢？







蜘蛛侠 2

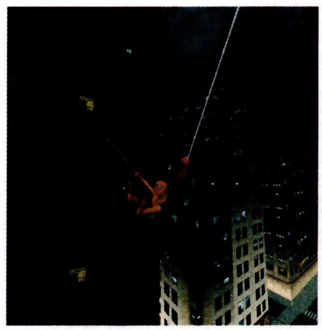
GC

厂商：ACTIVISION　发售日：2003年夏
类型：ACT　价格：未定　其他：——

都市的正义守护者再一次强力出击，消灭邪恶势力是你的使命

蜘蛛人又要回来了，这次在GC上的作品采用了去年上映的电影原型，不知道游戏的动作性如何，本人对这种电影改编的游戏一向不感冒。







让我们来看看谁是游戏界的真正王者
去年游戏软件销售情况一目了然

资料 现在让我们来检阅一下2002年硬件和软件的强大阵容

让我们通过最有说服力的数字统计来重新回顾一下2002年度的游戏市场吧。

2002年度游戏软件销量 Best30

排名	机种	游戏名称	●厂商●发售日●类型	2002年度销售套数
1	GBA	口袋妖怪·蓝宝石	●任天堂●2002.11.21●RPG	2097129
2	GBA	口袋妖怪·红宝石	●任天堂●2002.11.21●RPG	2046415
3	PS2	最终幻想X-2	●SQUARE·ENIX●2003.3.13●RPG	1837887
4	PS2	世界足球·胜利十一人6	●KONAMI●2002.4.25●SPT	1093635
5	PS2	真·三国无双3（含限定版）	●KOEI●2003.2.27●ACT	1015985
6	PS2	宿命传说2	●NAMCO●2002.11.28●RPG	833877
7	PS2	真·三国无双2 猛将传（含特别套装版）	●KOEI●2002.8.29●ACT	778782
8	GC	马里奥聚会4	●任天堂●2002.11.8●ETC	762003
9	GC	超级阳光马里奥	●任天堂●2002.7.19●ACT	690596
10	GBA	星之卡比 梦之泉DX	●任天堂●2002.10.25●ACT	648513
11	GC	塞尔达传说 风之韵	●任天堂●2002.12.13●ARPG	631234
12	PS2	世界足球·胜利十一人6最终进化版	●KONAMI●2002.12.12●SPT	618767
13	PS2	SD高达G世纪NEO	●BANDAI●2002.11.28●SLG	570100
14	PS2	特鲁内克大冒险3~不可思议的迷宫~	●SQUARE·ENIX●2002.10.31●RPG	533692
15	PS2	龙珠Z	●BANDAI●2003.2.13●FTG	529086
16	PS2	太鼓之达人·敲锣打鼓咚咚锵	●NAMCO●2002.10.24●音乐ACT	515456
17	PS2	拉切特与克拉克（含捆绑版）	●SCE●2002.12.3●ACT	509128
18	PS2	星海传说3·时光尽头	●SQUARE·ENIX●2003.2.27●RPG	452105
19	GBA	洛克人EXE 3	●CAPCOM●2002.12.6●ARPG	441263
20	PS2	实况力量棒球9	●KONAMI●2002.7.18●SPT	431291
21	PS2	魔颤2	●CAPCOM●2003.1.30●ACT	427053
22	PS2	王国之心·最终混合版	●SQUARE·ENIX●2002.12.26●RPG	403707
23	PS2	无尽沙加	●SQUARE·ENIX●2002.12.19●RPG	401423
24	PS2	我的暑假·海之冒险篇	●SCE●2002.7.11●AVG	400506
25	GBA	最终幻想战略版ADVANCE（含捆绑版）	●SQUARE·ENIX●2003.2.14●SRPG	395382
26	PS2	桃太郎电铁11	●HUDSON●2002.12.5●TBL	395197
27	PS2	机动战士高达·基连的野望~吉翁独立战争记~	●BANDAI●2002.5.2●SLG	384736
28	PS2	机动战士高达战记（含限定版）	●BANDAI●2002.8.1●ACT	383903
29	PS2	幻想水浒传III	●KONAMI●2002.7.11●RPG	367865
30	GBA	超级马里奥ADVANCE 3	●任天堂●2002.9.20●ACT	367135

●以上资料均取自《电击》市场调查情况报告。

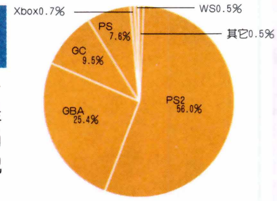
●各项数值统计涵盖日本13个机种，所有数字由日本1300家店铺和大约16000家便利店的销售情况报表综合而来，由《电击》市场调查室统计计算。

超人气的口袋妖怪几乎是无敌的！

综观2002年度的游戏软件市场，《口袋妖怪》可以说是独占鳌头。尽管在发售前并未被看好，但是绝佳的销售纪录却完全推翻了当初的预测。另外，《胜利十一人》与《三国无双》系列也牢牢占据了两个位置。

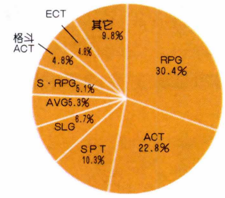
2002年度游戏销量前300位的主机构成率

由于游戏充实，所以PS2占据了一半以上56%的市场，而排在第二位的是GBA占25.4%。而GC虽然有几个相当有水准的大作，但整个一年的销售情况并不算好，只有9.5%。



2002年度游戏销量前300位的类型构成率

尽管从单月上看ACT类型的作品似乎更多一点，但如果从全年上看很明显还是《口袋妖怪》和《FFX-2》这样的RPG占据了第一位。而像《胜利十一人》这样的SPT游戏则排名第三。



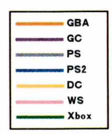
2002年度游戏销量前300位的厂商构成率

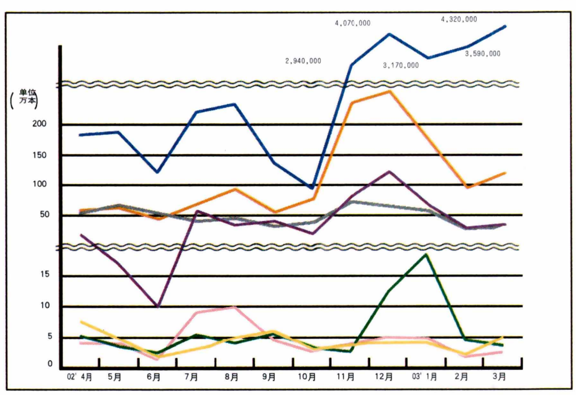
KONAMI以绝对的优势压过任天堂排名第一。造成这种结果，除了其中一个原因，即《胜利十一人》系列极受欢迎外，《马里奥》、《塞尔达》等任天堂的招牌游戏后劲不足也是其中一个原因。但是，如果算上子公司POKMON的销量在内的话，任天堂仍然占据着老大的位置。整个排行没有太大的变动，只有SCE比起前年有了大幅下滑，世嘉和ENIX也略有退步。

	前年排名	厂商名	游戏数	销售数量	增减数量
1	2	KONAMI	45	5，800，234	434，461
2	1	任天堂	25	5，682，044	▲1，932，501
3	5	SQUARE	20	4，444，385	853，532
4	6	BANDA	25	4，260，010	948，613
5	43	POKMON	2	4，143，544	4，077，294
6	4	CAPCOM	22	3，064，740	▲558，022
7	9	NAMCO	16	2，466，206	478，017
8	10	KOEI	9	2，423，734	955，466
9	3	SCE	13	2，198，181	▲2，354，616
10	11	BANPRESTO	9	1，757，813	306，952
11	7	ENIX	6	1，543，651	▲1，099，836
12	8	SEGA	17	1，488，427	▲837，679
13	15	SQUARE	11	888，069	461，887
14	17	SAMMY	5	750，520	371，085
15	13	D3	9	700，175	145，965
16	12	HUDSON	7	665，043	▲156，231
17	22	FROM SOFTWARE	4	434，468	143，755
18	16	TECMO	5	409，137	▲9，218
19	14	ATLUS	5	348，285	▲158，953
20	28	CHUNSOFT	1	313，787	113，633

2002年度各主机游戏销量每月走势

PS2主机游戏销量上涨的主要原因是由于正处在商战期间，所以PS2销量推出了大量的游戏。而GC和GBA则呈现出摇摆不定大起大跌的走向，这是由于受到特定游戏的影响所致。11月GBA接连推出了2款《口袋妖怪》也占了其中的一大部分原因。







2002年度各主机销量&各机种销量前几位的游戏 Best10

明暗差别很大的2002年日本游戏市场

与前年一样，家用机机种PS2、便携型机种GBA当之无愧的成功胜出。GC、XBOX的销售情况没有什么大的起色，PS2开始逐渐地脱颖而出。特别是XBOX，难以达到原定35万台的销售计划。相反，倒是已经停止生产的DC和订货生产的WS，取得了预想之外的不俗销量，实在是有些出乎意料。预计2003年仍然会是PS2和GBA的天下，PS和WS将逐渐退出市场。

PS2

2002年度主机销售台数：322.7万台

虽然2002年度主机总销售量榜首位置被GBA夺走，但游戏软件的销量却力压其他机种。在2002年度推出了像《FFX-2》、《胜利十一人6》等面向广大成年人阶层用户的游戏。

排名	游戏名	厂商名	02年度销售数目
1	最终幻想X-2	SQUARE · ENIX	1，837，887
2	世界足球 · 胜利十一人6	KONAMI	1，093，635
3	真 · 三国无双 3（含限定版）	KOEI	1，015，985
4	宿命传说2	NAMCO	833，877
5	真 · 三国无双2猛将传（含特别套装）	KOEI	778，782
6	世界足球 · 胜利十一人6最终进化版	KONAMI	618，767
7	SD高达G世纪NEO	BANDAI	570，100
8	特鲁内克大冒险3～不可思议的迷宫～	SQUARE · ENIX	533，692
9	龙珠Z	BANDAI	529，086
10	太鼓之达人 · 敲锣打鼓咚咚锵	NAMCO	515，456

PS

2002年度主机销售台数：9.4万台

《ONE PIECE》等面向低年龄阶层的游戏，受到了该阶层玩家极大的欢迎。不过，首次移植的《FF》旧作以及一些廉价游戏仍然是现在PS的主力。全新的作品可以说已经销声匿迹。

排名	游戏名	厂商名	02年度销售数目
1	DQ怪兽篇1.2 星降的勇者和牧场的伙伴们	SQUARE · ENIX	307，477
2	From TVanimation ONE PIECE 伟大之战!2	BANDAI	296，650
3	通灵童子	BANDAI	167，765
4	最终幻想 II	SQUARE · ENIX	167，654
5	最终幻想	SQUARE · ENIX	157，203
6	SIMPLE人物2000系列 · 新机动战记高达W THE BATTLE	BANDAI	140，481
7	世界足球 · 胜利十一人2002	KONAMI	130，510
8	假面超人龙骑	BANDAI	127，277
9	SuperLite 1500系列The Tetris	SUCCES	119，160
10	SIMPLE人物2000系列 · 机动武斗传G高达THE BATTLE	BANDAI	116，019

Xbox

2002年度主机销售台数：15.9万台

作为家用主机销量与PS2和GC仍然有着极大的距离。面对用户有限的现状，XBOX逐渐形成了硬派游戏占据主要地位的情况。今后XBOX的主要课题仍然是怎样普及它的主机。

排名	游戏名	厂商名	02年度销售数目
1	死或生沙滩排球	TECMO	103，308
2	光环	MICROSOFT	49，589
3	死或生3	TECMO	49，140
4	从云	FROM SOFTWARE	40，673
5	铁甲飞龙ORTA	SEGA	33，492
6	真 · 女神转生NINE（含限定版）	ATLUS	29，063
7	SEGA GT 2002	SEGA	25，648
8	御伽	FROM SOFTWARE	23，735
9	铁骑	CAPCOM	21，607
10	红海	KOEI	21，483

GC

2002年度主机销售台数：84.2万台

《马里奥》、《塞尔达》等任天堂游戏的销量都超过了50万套，尤其是《生化危机0》更是给GC注入了一丝活力。可以说正是这几个重量级系列撑起了GC。

排名	游戏名	厂商名	02年度销售数目
1	马里奥聚会4	任天堂	762，003
2	超级阳光马里奥	任天堂	690，596
3	塞尔达传说 · 风之韵	任天堂	631，234
4	生化危机0	CAPCOM	327，198
5	星际火狐大冒险	任天堂	255，535
6	From TV animation ONE PIECE 财宝大作战!	BANDAI	222，098
7	动物之森	任天堂	165，030
8	梦幻之星网络版EPISODE 1&2（含MODEM捆绑版）	SEGA	149，604
9	任天堂全明星大乱斗DX	任天堂	123，475
10	实况力量棒球9	KONAMI	120，308

DC

2002年度主机销售台数：0.4万台

DC现在完全是把发售恋爱AVG当作延续生命的策略。《樱大战4》比起前年的销售量有所下降，但仍然累计卖出了26.6万套。这个数字对于DC来说已经是非常惊人的成绩了。

排名	游戏名	厂商名	02年度销售数目
1	斑鸠	TREASURE	27，175
2	格斗之王2001	PLAYMORE	26，987
3	樱花大战4 · 恋之少女	SEGA	24，122
4	格斗之王2000	PLAYMORE	21，578
5	永远守望你	アルケミスト	20，504
6	机动战士高达 联邦VS吉翁DX	BANDAI	15，269
7	初恋KISS物语 II ～因为有你～	ブロッコリー	14，586
8	水夏 ～SUIKA～（含限定版）	PRINCESSSOFT	13，891
9	新世纪福音战士 · 凌波育成计划	ブロッコリー	13，793
10	同窗会2	NEC INTERCHANNEL	11，849

GBA

2002年度主机销售台数：414.8万台

2002年度GBA的游戏软件销售量占了总销售量的1/3，表现最突出的大概就是《口袋妖怪》了。GBA主机销售量超过PS2登上第一位。GBASP的销售量也在急速的窜升中。

排名	游戏名	厂商名	02年度销售数目
1	口袋妖怪 · 蓝宝石	任天堂	2097，129
2	口袋妖怪 · 红宝石	任天堂	2046，415
3	星之卡比 · 梦之泉DX	任天堂	648，513
4	洛克人EXE 3	CAPCOM	441，263
5	最终幻想战略版ADVANCE（含捆绑版）	SQUARE · ENIX	395，382
6	超级马里奥ADVANCE 3	任天堂	367，135
7	传说的斯塔菲	任天堂	311，455
8	小不点仓鼠太郎3 · 恋爱大冒险	任天堂	289，440
9	超级机器人大战R	BANPRESTO	271，150
10	游戏王7 · 决斗都市传说	KONAMI	236，490

WS

2002年度主机销售台数：18.2万台

主要发售都是动漫改编而来的游戏，和PS一样大多数的游戏面向的都是低年龄阶层的玩家。由于7月份发售了WS的新机型，销量有所提高，但是仍然无法撼动GBA的王者地位。

排名	游戏名	厂商名	02年度销售数目
1	ONE PIECE 伟大之战~SWAN COLOSSEUM~	BANDAI	86，423
2	犬夜叉～风云绘卷～	BANDAI	54，797
3	犬夜叉 · 海鸥的梦日记	BANDAI	40，634
4	最终幻想 IV	SQUARE · ENIX	36，545
5	妖精战士 · 机神复活	BANDAI	23，028
6	ONE PIECE财宝大作战2 · 欢迎来到巴吉兰多	BANDAI	21，828
7	通灵童子 · 未来的意志	BANDAI	19，923
8	DIGITAL MONSTER DAY PROJECT	BANDAI	19，623
9	SD高达G世纪 · 邂逅高达	BANDAI	19，196
10	Battle Spirit Digimon Frontier	BANDAI	17，223

个人视点

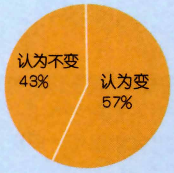
从小店铺看2002年度的游戏市场

日本全国游戏店

厂商、用户以及游戏店是构成游戏机业界的三大要素。以日本全国大约200家店铺为对象的民意调查探查了正在寻求市场的游戏业界的现况。让我们从用户直接购买游戏的现场的“视点”出发，而不单单是从数字上看，来解读2002年游戏市场的状况。

这几年游戏的购买阶层是否有所改变?

目前游戏玩家除了以前的低年龄阶层和学生外，又加入了为数不少的成年人，所以应该说是年龄层本身提高了。现在年轻人经常一个月购买数个游戏，所以大部分的销售量就是靠他们这些核心在支持。



2002年度 卖的比想象中要好的游戏是?

《龙珠》、《鲁邦3世》等以前就极有人气的作品评价极高。而且，销售量本身虽然并不是很惊人但柜台的消化率却极高的《荣誉勋章》及《魔界战记》也获得了很高的评价，可以说这也是一个特色。

排名	游戏名（主机名）	厂商名	02年销售数量
1	太鼓的达人 · 敲锣打鼓咚咚锵（PS2）	NAMCO	515，456
2	荣誉勋章 · 史上最大作战（PS2）	EA	155，918
3	.HACK//感染扩大Vol.1（PS2）	BANDA	232，467
4	口袋妖怪红蓝宝石	任天堂	4，143，544
5	龙珠Z（PS2）	BANPRESTO	529，086
6	智慧女神计划（PS2）	不详	180，189
7	魔界战记（含限定版）（PS2）	日本SOFTWARE	106，893
8	波波罗克罗伊斯物语（PS2）	SCE	235，917
9	宿命传说2（PS2）	NAMCO	833，877
10	鲁邦三世 · 魔术王的遗产（PS2）	BANPRESTO	290，287

2002年度 卖得比想象中还差的作品是?

尽管像《无尽沙加》、《生化0》这种人气系列最新作的销售数量惊人，但是对于期待很高的店铺来说确实是有些失望。即使销售量超过50万套的任天堂大作仍然没有逃脱上榜的宿命。

排名	游戏名（主机名）	厂商名	02年销售数量
1	无尽沙加（PS2）	SQUARE · ENIX	401，423
2	塞尔达传说 · 风之韵（GC）	任天堂	631，234
3	生化危机0 （GC）	CAPCOM	327，198
4	.hack//恶性变异Vol.2（PS2）	BANDAI	208，074
5	阿尔格斯战士（PS2）	TECMO	61，983
6	星海传说3 · 时光尽头（PS2）	SQUARE · ENIX	452，105
7	魔颤2（PS2）	CAPCOM	427，053
8	超级阳光马里奥（GC）	任天堂	690，596
9	VR战士4进化版（PS2）	SEGA	76,133
10	马里奥聚会4（GC）	任天堂	762，003

2003年度最期待的游戏厂商是?

前两天合并的SQUARE · ENIX排名第一。毕竟有着《最终幻想》、《勇者斗恶龙》作后盾，所以游戏商店都相信他们合并以后一定能够做出更多更有魅力的游戏。而且，由于现在GBASP销售情况一路飙升再加上《口袋妖怪》，所以对于任天堂的期盼也是很高。除了以上这些厂商外，期待还集中在那些固定FANS购买等游戏厂商的身上。

排名	厂商名
1	SQUARE · ENIX
2	任天堂
3	CAPCOM
4	ALPHASYSTEM
5	SCE
6	TIGHT
7	KOEI
8	KONAMI
9	NAMCO
10	日本SOFTWARE

去年游戏软件销售情况一目了然
让我们来看看谁是游戏界的真正王者





RPG幻想辞典

玄幻的RPG世界观

怪物指南 东洋篇

据传统名书《山海经》的考证，我国民间也有类似“一反木绵”的“白布鬼”传说的存在，不过它通常是躺在湖上呈现布匹状，一旦有贪心人去拾就会落水而亡，是种相当有寓意的鬼怪呢，“一条腿”大家也很熟悉吧，常规怪物呢。

特征：

存在于萨摩·大隈地方的妖怪，有着如同一匹长长白布的外形。据说会在夜间从黑暗中飘飘飞出，裹住人的头脸令其窒息。水木しげる的《ゲゲゲの鬼太郎》中，把这个妖怪描绘成轻浮滑稽的形象，不但能听懂人语，还操着一口的萨摩腔。

名解：

一反作为布长的单位，按照二丈六尺到八尺来估算，大约是8米左右。虽被认为与妖怪伞一样是灵怪附在器物上而成，但在夜路上出现飘动着的纯白的布，却总是给人以类似狐火或鬼火的印象。在大阪，有记载说曾有数十白色物体飞来，落地之后用手一搓就消失了。水木しげる认为这也许是一反木绵的同类。

登场游戏说明：

虽然很有名，但却很少在游戏中出现。由于原本的形态很简单，所以后来大多难以摆脱由水木しげる所描绘的形象的影响，在《ONI》系列中登场时就沿袭了水木的设计。

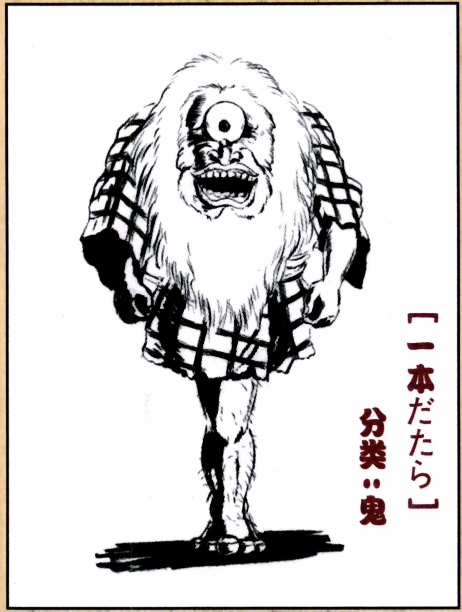
·ONI系列：从第一作起每作均有登场，与名为はたひろ、しろうねり的其他布类妖怪使用同样的图片。

起源：

一天夜里，一个男子正在赶夜路时，遭到了一反木绵的袭击。大惊之下，男子拔出腰刀斩去，结果木绵就消失了，只在男子的手上留下了血迹。作为鹿儿岛县的妖怪而一举成名，水木しげる在其中起了极大的作用。在他的作品中，对一反木绵卷人致死的恐怖未加描写，而是着重表现了其飘来飘去的形态。



[一反木绵]
分类：器物



[一本だたら]
分类：鬼

特征：

栖息在熊野山中的妖怪。据说是难见其踪，但会在雪地上留下仅仅一行巨大足迹的鬼。也有说其有只碗口大的独眼的。与巨大可怖的外形相反，从不危害人类。只是在旧历12月20日，这个被称为“最终的20日（果ての20日）”的日子里会变得凶暴无比，这一天任何人都不能够到山里去。因此，这个妖怪所住的山被称作“果无山”。

名解：

在吉野山中的伯母峰有“一条腿”的传说。据说峰上住着一头名为猪笹王的巨猪，被猎人猎杀后，其亡灵为了复仇,化作一条腿的鬼在峰上出没，把路过的旅人吃掉。其他还有像高知地方的“一足”，又有山爷、山人、山鬼等叫法，都被传说成是独眼独脚住在山里的妖怪。另外，一本だたら的“だたら”与ダイダラボッチ的“ダイダラ”一样，是“巨人”的意思。

登场游戏说明：

现在已经不太知名的妖怪，在游戏中也很少出现。惟一可确认的例子是《ONI》系列。

·ONI系列：从III以后开始登场，与ひでりがみ、よぶこと等单腿的妖怪共用同样的图片。在IV中登场的一本だたら，行动时一蹦一蹦前进的样子十分可爱。

起源：

说起来，居住在山里的妖怪常常被说成只有一条腿。在中国，也传说有独腿且脚跟朝前、脚尖朝后的山鬼。柳田国男曾对一目小僧等独腿独眼的神怪进行过一番研究,关于一本だたら也有名为“一眼一足的妖怪”的文章。虽说因为在雪山中很难把左右脚的足迹分清，有时看起来会像是同一只脚留下的，山怪只有独腿独眼的理由还是需要进一步考证的吧。

《电软》2003年第13期

6月7日全国发行

132面全彩《电软》·电击收藏VCD·电玩动漫金曲CD全方面制霸

每次拿到《电软》，我都会猜想，下期送什么？

除了帮我打开游戏窗口的《电击收藏》，
啊！多么熟悉的游戏！多么喜爱的动画！
正是这些动画带我走进游戏世界，
我的心在六月的风中 *游动起来！*

看看送什么？

电玩动漫金曲集CD

1、好想大声说喜欢你
（灌篮高手片头曲）
2、SKIES OF LOVE
（银英传第一部开幕曲）
3、拉姆的爱之歌
（福星小子片头曲）
4、不要让她成为不听丈夫话的妻子
（乱马1/2片头曲）
5、想成为我们的伙伴
（美少女战士SS片尾曲）
6、HALLELUJAH PAPAYA
（传说的勇者达钢片尾曲）
7、CHA-LA HEAD-CHA-LA
（七龙珠Z片尾曲）
8、MACROSS
（超时空要塞FOREVER）
9、只想凝视着你
（灌篮高手片尾曲）
10、走遍光过桥
（银英传第一部片尾曲）
11、宇宙是奇妙的！
（福星小子片尾曲）
12、贯彻我的意志
（乱马1/2闭幕曲）
13、月光传说
（美少女战士片头曲）
14、朝向风的未来
（传说的勇者达钢片头曲）
15、来吧！完全爆发光之力
（七龙珠Z歌曲）
16、流逝的爱
（超时空要塞FOREVER）

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

掌机专门志《掌机迷》5月23日上市

160面全彩页 & 资料欣赏VCD & 日本最新大海报 & 硬件周边大抽奖

10元开心价 登场

10元钱的价值发挥最大化

- 32开本160面全彩印刷，华贵装帧
- VCD动感画面抢先演示，资料珍藏
- POSTER大海报流行珍品，气派不凡
- 垂涎大奖海量一口送出，不够管饱

超爽攻略特辑 & 最新游戏介绍 & 独家特别策划 & 深入硬件探讨

■当月流行游戏攻略

火炎纹章·烈火之剑/召唤之夜·铸剑物语/战国革命外传/中央大陆战记2/牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们/猎人X猎人·友情大作战/闪灵二人组·夺还屋/车手2 ADVANCE/勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心/RPG制作工具/巴斯垂钓

■掌机大作全面介绍

幻想传说/MOTHER 1+2/新约·圣剑传说/仓鼠太郎4·虹色大行进/我们的太阳/动物岛的奇妙小国/阿拉丁/光明之魂2

■最深软硬件大研究

GBASP情报一扫光/GBA发烧周边报告书/GBASP充电器/GBASP超频改造
掌机软件教你玩·傻瓜攻略/圣嘉可编程USB手柄全攻略/XGFLASH烧录卡FAQ/最新行情指导篇



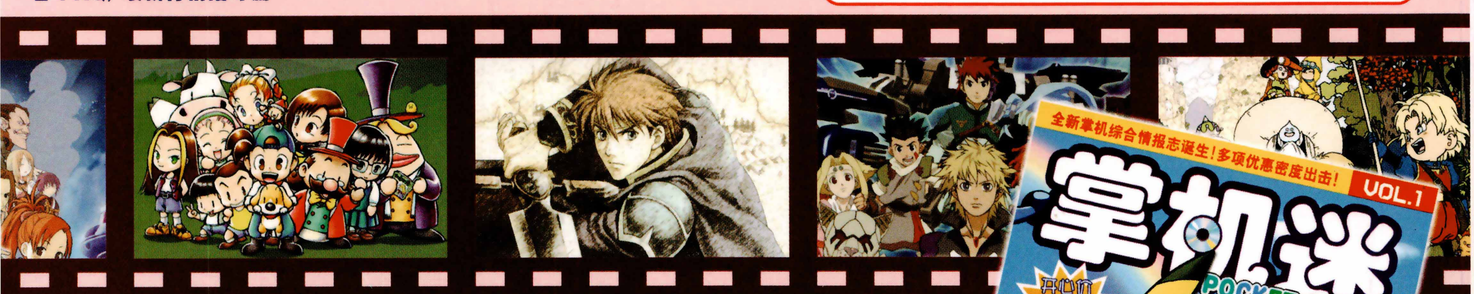
《掌机迷》专用VCD＆资料

●先睹为快——
恶魔城·晓月圆舞曲
完全体验

●掌机竞技场——
洛克人ZERO2
通关难点完全解析
瓦里奥制造 BOSS战讲解

●掌机新作广场——
火炎纹章·烈火之剑
疯狂出租车
古惑狼A2
召唤之夜·铸剑物语
战国革命外传

○火炎纹章·烈火之剑特典原声MP3
○GBA经典游戏宣传片欣赏
○GBA实用工具大全
○GBA格式音乐欣赏



大好评!! 热销中!!

掌机迷的第一选择



ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

电子游戏软件 Vol.112

地址：北京6129信箱　邮编：100061
E-mail: vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
订阅：全国各地邮局　邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
零售价9.8元

……违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

GAME SOFTWARE 2003年第12期 总第112期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究